SNK公認 1999年1月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第1号/通巻44号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK

1999 1月号
590yen
芸文社



特別付録
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～
スペシャルポスター

対CPU戦攻略
アスラ斬魔伝
SAMURAI SPIRITS2

幕末浪漫第二幕
月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～
全キャラ技解析

24キャラ・サバイバーモード攻略
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

生駒治美&神谷けいこの
"ねおちゅぴ通信"

連載コミック
KOF炎の不条理劇場
by 藤井みほな

SNK宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ"
by RURU

声優連載コラム
生駒治美/安井邦彦


NEOGEO POCKET
僕らのゲームで行く。
GOING MY GAME
どれにしようかな
これからもソフトがぞくぞく登場!
今日からキミもLet't play TENNIS
ポケットスポーツシリーズ
ポケットテニス
好評発売中
3,800円(税別)
©YUMEKOBO 1998
アイテムで強くなるサッカーゲーム
ポケットスポーツシリーズ
ネオジオカップ'98
好評発売中
3,800円(税別)
©SNK 1998
いつでも、どこでも、一局いかが?
将棋の達人
好評発売中
3,500円(税別)
©ADK 1998
メジャー気分でベースボール
ポケットスポーツシリーズ
ベースボールスターズ
好評発売中
3,800円(税別)
©SNK 1998
パーツでつないで消しまくれ
連結パズル
つなげてポンッ!
好評発売中
3,500円(税別)
©YUMEKOBO 1998
ちょっぴり不思議な育成シミュレーション
めろんちゃんの成長日記
好評発売中
3,800円(税別)
©ADK 1998
宿命の対決、超人気の格闘ゲーム
ポケット格闘シリーズ
キング・オブ・ファイターズ R-1
好評発売中
4,500円(税別)
©SNK 1998
スタイルを大事にするから、
自分のカラーにこだわる。
ネオジオポケット™ 好評発売中／価格7,800円(税別)
●グリグリ動くレバーでゲーム操作がスムーズ
●システムソフト内蔵(カレンダー/世界時計/星占い/アラーム)
●ドリームキャストとつながり、拡がる遊びの可能性
●無線でゲームができるワイヤレスコミュニケーションユニット登場予定
プラチナホワイト
プラチナブルー
カモフラージュブラウン
プラチナシルバー
カモフラージュブルー
メイプルブルー
カーボンブラック
クリスタルホワイト
GOOD DESIGN AWARD 1998
1998グッドデザイン賞受賞商品
NEOGEO POCKET™

The Future Is Now
SNK®

ネオジオポケットで、いざ真剣勝負!

©SNK 1998





- 再び蘇った魔人・天草四郎時貞を倒せ!
- おなじみ12人の剣士が火花を散らす!
- 修羅か羅刹か。2つの剣質が選べる!
- 通信ケーブル(別売)で2人対戦も可能!

ポケット格闘シリーズ第2弾

ネオジオポケット専用ソフト『サムライスピリッツ!』
12月25日(金)発売予定　価格4,500円(税別)



特報!
ネオジオポケットに
ニューカラー誕生



ネオジオポケット[クリスタル]が「サムライスピリッツ!」限定スペシャルBOXで新登場!

ネオジオポケットに新しいカラーバリエーションが生まれました。その名は「クリスタル」。今回は最新作『サムライスピリッツ!』とセットでの限定発売のみ(しかも、特製ストラップ付き)。ネオジオポケットをまだ持っていないキミ、このチャンスを逃すな!!

『サムライスピリッツ!』限定スペシャルBOX
12月25日(金)発売予定
セット価格 12,300円(税別)

インターネットで"ネオジオポケット"の最新情報をキャッチしよう!　SNKホームページ　http://www.neogeo.co.jp/

- 本体色は印刷のため実際の商品とは若干異なります。
- 仕様、発売日、価格等は予告なしに変更することがあります。
- 画面はすべて開発中のものです。

株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間] 9:00〜17:00 (土・日・祝及び時間外はテープサービス) ※電話番号はお間違えなく。

ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、P はSNKの商標です。

ゲーム攻略&紹介

コンシューマ・インフォメーション

設定資料

特集

声優連載コラム

コミック

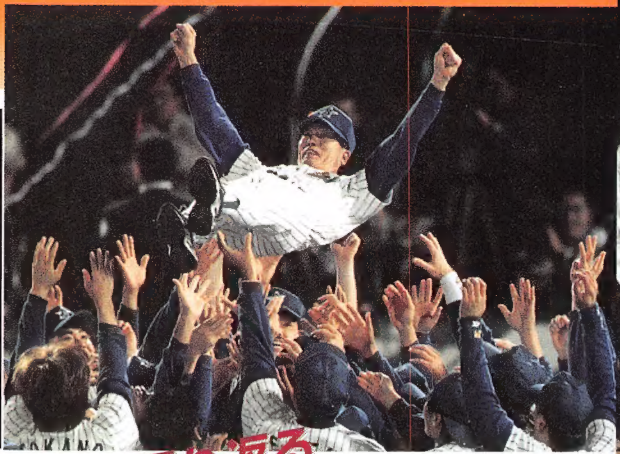
表紙●幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～
イラスト●トンコ(SNK) ©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)



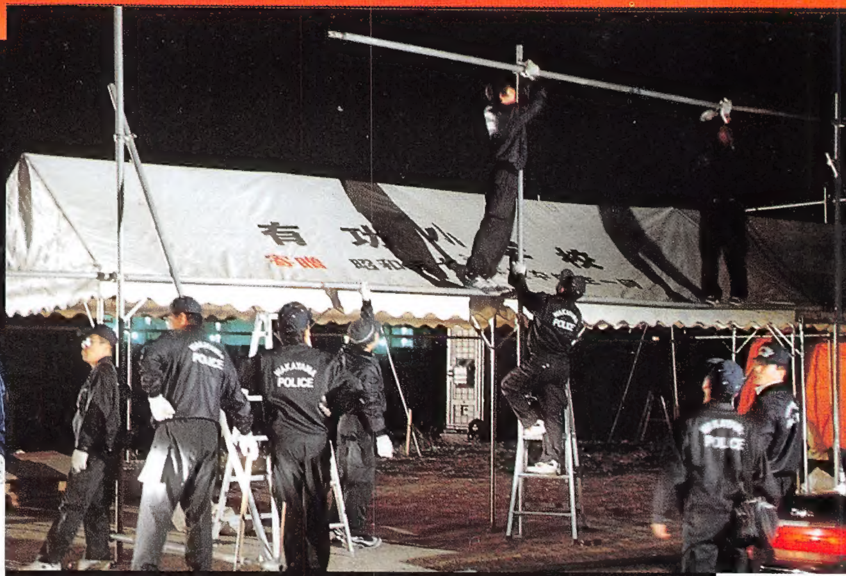
★=プレゼントのあるページを表しています
★=賞品制度を導入している投稿ページを表しています

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 1月号



ベイスターズ優勝。横浜中華街も町を挙げての大騒ぎとなった



夏祭りを惨劇に変えた毒カレー事件。4人が砒素で亡くなった

'98年を振り返る 今年のネオジオ10大ニュース

不況に明け暮れた'98年は、栃木の中学生教師刺殺事件にはじまり、ロックギタリスト、ｈｉｄｅの自殺、そして和歌山の毒カレー事件と波乱に満ちた年だった。そんな中で、ネオジオはどんな動きをしていただろうか？　世相と合わせてその流れを振り返ってみよう。

少年犯罪、不況、毒物事件…波乱に満ちた'98年

前年の経済不況を引きずったままの1月、帝京大、日体大ラグビー部の暴行事件に中学生の教師刺殺事件、海外ではクリントン大統領のセクハラ騒動と、不安な幕開けとなった'98年。その後も少年犯罪や官僚の汚職、背任といった事件が多発し、誰しも不安を抱いたに違いない。長野オリンピックの開催が多少の救いではあったのだが。

そして春、インド、パキスタンでは世界の反対を押し切って核実験が敢行され、国内では野村、興銀の提携と失業率の増大といった、不況ならではの事件が。また、ロックギタリストのｈｉｄｅさん、漫画家のねこぢるさんがあい次いで謎の自殺をとげ、多くの人々が衝撃を受けた。

夏には、和歌山で毒カレー事件が発生。自治会長含む4人が死亡。以降、全国で多くの類似犯罪が発生した。

そして秋から冬にかけ、北朝鮮のミサイル試射が日本を脅かした。アメリカの調査では人工衛星打ち上げの失敗ということだったが…。また、黒沢明監督、評論家の淀川長治氏といった、日本の映画文化を支えた2人の巨匠があい次いで逝去。そんな中、日本シリーズで横浜ベイスターズが初優勝を飾り、暗い事件をひととき忘れさせてくれた。

もうすぐ'98年も終わるが、果たして来年はどんな年になるのだろうか。早くこの不安な空気を吹き飛ばしてくれるような、明るいニュースが起きて欲しいものだね。

待望のニューハードネオジオポケット発売！

ネオジオ関連のできごととして真っ先に挙げられるのは、やはり携帯ゲーム機『ネオジオポケット』の発売。いつでもどこでも『ＫＯＦ』がプレイできるのが魅力だね。『餓狼』『侍魂』『月華』といった人気シリーズも予定されており、カラー版も発売されるとか。期待大のハードだ。

2位は待望のタイトル『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』の登場。史上最多の51キャラで、まさに「格闘技の祭典」といった内容で、全国で大好評だった。

3位は総合エンタテイメント施設『ネオジオワールド東京（仮）』設立の発表。臨海副都心にて'99年春にオープン予定とのことだ。今から楽しみだね。

4位は『餓狼伝説』シリーズの最新作が3Ｄポリゴンになるという話題。まだ画面写真や具体的な情報はないが、入りしだいお伝えするのでお楽しみに。

5位はＳＮＫ初のアドベンチャーゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』がＰＳで発売。イベントも多彩で、ファンならば必ずプレイしたい1本だろう。

6位は新宿ルミネにて開催された『ネオジオＤＪステーションＬｉｖｅ'98』。ＳＮＫのゲームなどで人気の声優が集結し、歌あり、芝居ありの白熱ライブに会場は大盛況だったぞ。

7位はＰＳで発売予定のサイキックアドベンチャーゲーム『ＡＴＨＥＮＡ』のＴＶド

'98年おもなできごと

1月
●野党4党が統一会派（民友連）を結成
●三塚蔵相辞任。大蔵省汚職で引責
●円安、景気低迷で'97年貿易黒字48％増
●米大統領「セクハラ」全面否定。偽証疑惑が浮上
●帝京大・日体大、大学体育会不祥事相次ぎ発覚
●栃木で中1男子教師刺殺
○『ネオジオＤＪステーション』開催
★『ブレイジングスター』

2月
●証取法違反容疑で逮捕目前に新井代議士自殺
●物価高騰で暴動続発。インドネシアで初の死者
●国連総長調停にイラク合意
●東京・江東区で短銃狙い中3生警官襲う
●長野五輪開催
○連続ラジオドラマ『侍魂～サムライスピリッツ』スタート
★『メタルスラッグ2』

3月
●巨額な損失隠蔽で山一証券前会長ら3人逮捕
●エリツィン大統領、首相ら全閣僚を解任
●生徒同士の喧嘩で中1生ナイフで刺され死亡
●パラリンピックで日本勢メダル41個獲得
○ＴＶドラマ『ＡＴＨＥＮＡ』放送スタート
○『ＳＮＫプライベートショー』東京、大阪で開催
○『東京ゲームショウ'98春』開催
★『リアルバウト餓狼伝説2 ＴＨＥ ＮＥＷＣＯＭＥＲＳ』
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』（ＳＳ）『サムライスピリッツ剣客指南パック』（ＰＳ）

4月
●大蔵、過剰接待で112人処分
●日銀、過剰接待で98人処分
●北アイルランドで和平合意
●山口地裁支部で慰安婦問題題勝訴。国に初の賠償命令
○ネオジオボウル名取店に『ハイパービリヤード』登場

5月
●サッカーくじ法成立
●野村と興銀が業務提携。金融商品・投信で合弁
●失業率、米水準に並び4.1％に
●インドが連続で核実験。世界に「核保有国」宣言
●パキスタン制裁無視し核実験敢行
●ベンツ、クライスラー合併
●元ＸＪＡＰＡＮのｈｉｄｅさん自殺
●地下鉄サリン実行犯林郁夫被告に無期懲役判決
●大関・若乃花が連続優勝
○『ＲＢ2』全国大会開催
○『ネオジオワールド東京（仮）』発表。オープンは'99年予定
★『オフビートレーサー！』『ＮＥＯＧＥＯ ＣＵＰ'98』『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』（ＰＳ）

1998年ネオジオ10大ニュース

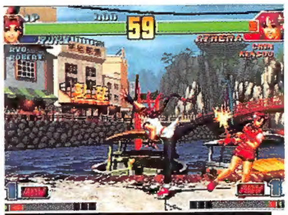
1位	ＳＮＫ初の携帯ゲーム機『ネオジオポケット』ついに発売！
2位	『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』史上最多の51キャラで登場
3位	『ネオジオワールド東京（仮）』臨海副都心にて'99年春オープンすることが発表される
4位	『餓狼』新作"３Ｄポリゴン"（ＨＮ64）となることが話題となる
5位	ＳＮＫ初のアドベンチャーゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』発売
6位	新宿ルミネにて『ネオジオＤＪステーションLive'98』開催
7位	麻宮アテナ主人公のＴＶドラマ『ＡＴＨＥＮＡ』放送スタート
8位	『ねおちゅぴ』各イベント等で公開収録
9位	東京、大阪にて『ＳＮＫプライベートショー』が春・秋の２回にわたり開催
10位	第１回東京キャラクターショー開催。ＳＮＫブースも大盛況！



同時発売のソフト『キング・オブ・ファイターズ R—1』も大好評だ



地上115メートルの高さを誇る大観覧車や、絶叫マシンも設置される予定



アメリカンスポーツチームなど、なつかしのキャラの復活も

ラマ化。石橋けいさん演じる麻宮アテナが魅力的だった。

8位は『ねおちゅぴ』のタワーレコード渋谷店およびＡＭショーでの公開収録。生駒さん、神谷さんの生のトークが堪能できて、訪れた人も大満足だったぞ。

9位は春、秋の2回、それぞれ東京、大阪の2ヵ所でのＳＮＫプライベートショー開催。その時々の最新ゲームが発表されたのだった。

10位は『第1回東京キャラクターショー』の開催。アニメやゲームのキャラクターに焦点を当てたというユニークなもので、もちろんＳＮＫも出展し、ブースは大いに賑わっていたぞ。

世間では暗いニュースが目立った'98年だったが、ネオジオは今年もさまざまな活動で我々を楽しませてくれた。そして'99年も、今までのスタイルにとらわれず、また新しい挑戦を見せて欲しいぞ。来年もネオジオの活躍に期待だ！

ＳＮＫ企画宣伝部から年末のご挨拶

ネオジオフリーク読者の皆さん、ＳＮＫの中村です。今年１年、お世話になりました。　今年のビッグニュースは何といっても『ネオジオポケット』の発売でしょう。ネオジオポケットに関しては今後も、ソフトラインナップ・無線通信・カラー版など、目が離せない状況が続きますので、フリークを要チェック！

それと、個人的には「中村はんの今日もタルイわ」のコミック連載かな(笑)。"何で急にはじまったん？"と皆さん思うでしょうが、私も"ハメられた"という気持ちです(笑)。

まぁ、99年も中村はんの…じゃなくて、ＳＮＫ並びネオジオフリークの成長を温かく見守ってください。



安井さん、生駒さんらの歌や芝居が堪能できたのだ



京と庵のバンド対決など、ファンサービスたっぷりの内容なのだ



こちらは３月のプライベートショー。目玉はやはり『ＲＢ２』！



笑顔が可愛い麻宮アテナ役の石橋けい

6月
●公立中高に改正学校教育法成立
●公的資金導入で住信、長銀を救済合併
●サッカーW杯日本敗退
★『リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED　MIND』（PS）

7月
●参院選で自民惨敗。経済失策で橋本首相が辞任
●和歌山で、夏祭りのカレーに猛毒。自治会長ら4人死亡
●『ロス疑惑』三浦被告に逆転無罪判決
●サッカーW杯フランス初優勝
○ネオジオボウル福岡店オープン
○『ＳＮＫプライベートショー』東京、大阪で開催
○ＮＦにて『ねおちゅぴ通信』『ＳＮＫ宣伝課　中村はんの今日もタルいわ』連載開始
★『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』『ブレイカーズ・リベンジ』

8月
●防衛庁が不正査定
●日航が植木鉢リース名目で利益供与
●アフリカ2ヵ国米大使館で爆弾テロ
●お茶飲み直後に10人が中毒症状
○『東京キャラクターショー』開催
○タワーレコード渋谷店にて『ねおちゅぴ』公録
★『リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション』（SS）『サムライスピリッツベストコレクション』（SS）『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』（PS）

9月
●北朝鮮、日本飛び越え太平洋にミサイル試射
●長野、スーパーの缶飲料から青酸
●防衛庁調達実施本部元幹部ら背任容疑で逮捕
●金正日氏、国家最高位に就任
●黒沢明監督死去
●日韓新漁業協定で基本合意
○『第36回ＡＭショー』開催
★『ビーストバスターズ　セカンドナイトメア』『ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション』（SS）

10月
●和歌山保険金疑惑で林真須美容疑者を逮捕
●北海道駒ヶ岳が噴火
●日本シリーズ横浜ベイスターズが優勝
○『東京ゲームショウ'98秋』開催
○『ＫＯＦ'98』全国大会開催
○ネオジオボウル熊本にてコスプレパーティー開催
○ＳＮＫ初の携帯ゲーム機『ネオジオポケット』発売
★『サムライスピリッツ２　アスラ斬魔伝』

11月
●淀川長治氏死去
★『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』『ショックトルーパーズ　セカンドスカッド』

＊○＝ネオジオに関係するニュース
★＝他機種への移植作、新作（ＭＶＳ、ＲＯＭ、ＣＤの内最も早いもの）の発売

『KOF'98』編！

KOF データファイル

vol.4

［必殺技編］

あの好評企画「KOFデータファイル」が帰ってきた！
今回は『KOF '98』発売ということで、
『'98』に登場する色々な必殺技を取りあげ、
考察していく。

注意！

今回のデータファイルはSNKの『KOF'98』攻撃パラメータ設定表をもとに、ネオジオフリーク編集部が作成した。

なおスコアのランキングに関しては、多段ヒットする技で、1ヒットごとに得点が加算される技は、すべてヒットしたものとして計算。また2千500点加算される技が多数存在するため、今回は、2千600点以上の技をランキング対象とした。

必殺技のダメージ、ヒット数に関しては、レバー＋ボタンの追加入力が必要なものは連続技として判断し、ボタン押しっぱなしの"ため"や連打に関しては、1つの必殺技の動作の一部と見なしている。

必殺技スコア別ランキング

ここでは各必殺技を決めた際に加算されるスコアでランキングしてみた。ハイスコアアタックにも役立つかも？

1位がなんと4つもあった。どれも5千点である。やはり多段ヒットする技が強いが、多段ヒットしても1ヒットごとの得点が低いものがあるので、多段ヒットするからといって高得点がもらえるわけではない。後で紹介するヒット数のランキングと一緒に見てもらうとそれが分かる。また多段ヒットする技でも、スコアの加算が一括しておこなわれるものもあるのだ。

1位









●5位以下

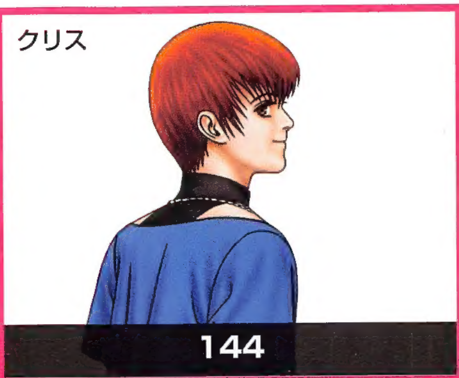
順位	技名／キャラクター	得点
5位	男打弾（MAX） アンディ・ボガード（裏）	4800点
6位	飛燕烈孔（MAX） ユリ・サカザキ	4200点
7位	飛翔流星拳（MAX） アンディ・ボガード	3900点
8位	超必殺忍蜂（MAX） 不知火舞／不知火舞（裏）	3600点
9位	ハイアングルゲイザー（MAX） テリー・ボガード	3500点
10位	暗黒雷光拳（MAX） オロチシェルミー	3200点
11位	無式（MAX） 草薙京	3100点
12位	地獄極楽落とし（MAX） 大門五郎	3000点
12位	大蛇薙（MAX） 草薙京／'95草薙京	3000点
12位	パワーゲイザー（MAX） テリー・ボガード／テリー・ボガード（裏）	3000点
15位	龍虎乱舞（MAX） リョウ・サカザキ／リョウ・サカザキ（裏）	2800点
15位	龍虎乱舞（MAX） ロバート・ガルシア／ロバート・ガルシア（裏）	2800点
15位	M・スプラッシュローズ（MAX） ブルー・マリー	2800点
15位	バーニングSHINGO（MAX） 矢吹真吾	2800点

必殺技ダメージランキング

攻撃ダメージを基準にして、必殺技にランクをつけてみたぞ。
1位はクリスのチェーンスライドタッチ。144という驚異的な数値でダントツの1位である。さすがはクリス、外見は可愛いが、実は冷酷な本性をかいま見せているようである。
2位にはルガールのデッドエンドスクリーマー。この技はヒット数も多く、ヒット数ランキングでも上位にいる。
3位はチャンの鉄球大圧殺である。技の最後にはあの巨体につぶされてしまうのだから、ダメージが大きいのもうなずける。パワーキャラであるチャンらしい結果であろう。
4位以下を見てみると、4位にユリの飛燕烈孔がランキング。ユリというキャラクターからは想像できないほどのダメージで、意外な結果というところであろうか。また5位にはラルフのギャラクティカファントム。出は遅いがガード不能な上にこのダメージなのだから、まったく冷や汗ものの技である。ちなみにカウンターで決められると一撃で昇天である。おそろしや。
6位には4つの技がランクイン。龍虎乱舞はリョウ、ロバートともに表・裏キャラを問わず84のダメージ。チョイの鳳凰脚もここに入っている。
またキングのイリュージョンダンスもランクインしており、乱舞系の技が大活躍である。

1位 チェーンスライドタッチ（MAX）





2位 デッドエンドスクリーマー（MAX）





3位 鉄球大圧殺（MAX）





●4位以下

4位	飛燕烈孔（MAX）	ユリ・サカザキ	93
5位	ギャラクティカファントム（MAX）	ラルフ	90
6位	龍虎乱舞（MAX）	リョウ・サカザキ／リョウ・サカザキ（裏）	84
6位	龍虎乱舞（MAX）	ロバート・ガルシア／ロバート・ガルシア（裏）	84
6位	鳳凰脚（MAX）	チョイ・ボンゲ	84
6位	イリュージョンダンス（MAX）	キング	84
10位	馬乗りバルカンパンチ（MAX）	ラルフ	83
11位	ファイナルインパクト・レベル4（MAX）	七枷社	82
11位	吼える大地・レベル4（MAX）	オロチ社	82
13位	ランニングスリー（MAX）	クラーク	81
14位	無式（MAX）	草薙京	80
15位	爆裂ハリケーンタイガーカカト（MAX）	ジョー・ヒガシ	79
15位	滅鬼斬空牙（MAX）	ユリ・サカザキ（裏）	79
16位	荒ぶる大地（MAX）	オロチ社	78
17位	ウイザリングサーフェス（MAX）	バイス	76
17位	地獄極楽落とし（MAX）	大門五郎	76
17位	バリバリバルカンパンチ（MAX）	ラルフ	76
17位	サイレントフラッシュ（MAX）	キング	76

必殺技ヒット数ランキング

こちらは必殺技のヒット数をカウント。ランクをつけてみた。

やはりヒット数では山崎のMAX版ドリル・レベル4が強い。なんと43ヒットという堂々の1位である。ドリルのヒット数はすさまじく、ノーマル版レベル4ですら9位に入ってしまうほどだ。もちろん、ノーマル版必殺技のヒット数ランクでも1位ということになる。

2位にはルガールのデッドエンドスクリーマー。技を決めた後にポーズまで決めてくれるあたり、元ボスの面目躍如、といったところだろうか。

3位はアテナのフェニックスファングアロー。出が遅く、決して使いやすい技ではないのだが、ヒット数ではトップレベルを誇る。

4位以下を見てみると、4位におなじみ龍虎乱舞がくる。リョウ、ロバートともに、表キャラ裏キャラ問わず28ヒットと同ヒット数である。ちなみにタクマの龍虎乱舞は14ヒットと、リョウやロバートに比べて少ない。やはり最後に覇王至高拳を撃つ分、損をしているようだ。

そしてラルフのバリバリバルカンパンチ。ラルフの技はダメージ部門でも、ギャラクティカファントムで5位にランキングされており、ラルフというキャラクターの豪快さがかいま見えるようである。

また同着4位の中には、意外にもチョイの鳳凰脚も入っている。師匠であるキムをさしおいてのこの結果である。やはり体が小さくすばしっこいチョイの方が、ヒット数では上であったようだ。当の師匠であるキムはというと、鳳凰天舞脚で22ヒット。14位という結果。ちなみにもう1人の弟子チャンは、鉄球大暴走が24位とあの巨体が災いしてか、ヒット数ではいまひとつだ。

1位 ドリル・レベル4（MAX）





山崎竜二

43ヒット

2位 デッドエンドスクリーマー（MAX）



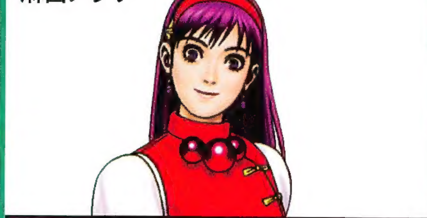


ルガール・バーンシュタイン

33ヒット

3位 フェニックスファングアロー（MAX）





麻宮アテナ

29ヒット

●4位以下

4位	龍虎乱舞（MAX）	リョウ・サカザキ／リョウ・サカザキ（裏）	28ヒット
4位	龍虎乱舞（MAX）	ロバート・ガルシア／ロバート・ガルシア（裏）	28ヒット
4位	バリバリバルカンパンチ（MAX）	ラルフ	28ヒット
4位	鳳凰脚（MAX）	チョイ・ボンゲ	28ヒット
4位	M・スプラッシュローズ（MAX）	ブルー・マリー	28ヒット
9位	ドリル・レベル4／レベル3（MAX）	山崎竜二	27ヒット
10位	馬乗りバルカンパンチ（MAX）	ラルフ	24ヒット
11位	三籟の布陣（MAX）	神楽ちづる	23ヒット
11位	ミリオンバッシュストリーム（MAX）	七枷社	23ヒット
11位	ドリル・レベル2（MAX）	山崎竜二	23ヒット
14位	鳳凰天舞脚（MAX）	キム・カッファン	22ヒット
14位	神龍天舞脚（MAX）	椎拳崇	22ヒット
16位	飛燕烈孔（MAX）	ユリ・サカザキ	21ヒット
16位	都牟刈（MAX）	草薙柴舟	21ヒット
16位	鳳凰脚（MAX）	キム・カッファン	21ヒット
19位	イリュージョンダンス（M）	キング	20ヒット
20位	爆裂ハリケーンタイガーカカト（MAX）	ジョー・ヒガシ	19ヒット
20位	三籟の布陣	神楽ちづる	19ヒット
22位	D・クレイジー（MAX）	ヘビィ・D！	18ヒット
22位	チェーンスライドタッチ（MAX）	クリス	18ヒット
24位	エレクトリッガー（MAX）	二階堂紅丸	16ヒット
24位	超裂破弾（MAX）	アンディ・ボガード／アンディ・ボガード（裏）	16ヒット
24位	鉄球大暴走（MAX）	チャン・コーハン	16ヒット
24位	ラッキードライバー（MAX）	ラッキー・グローバー	16ヒット

●キャラ別最大ダメージ技／最多ヒット技データ

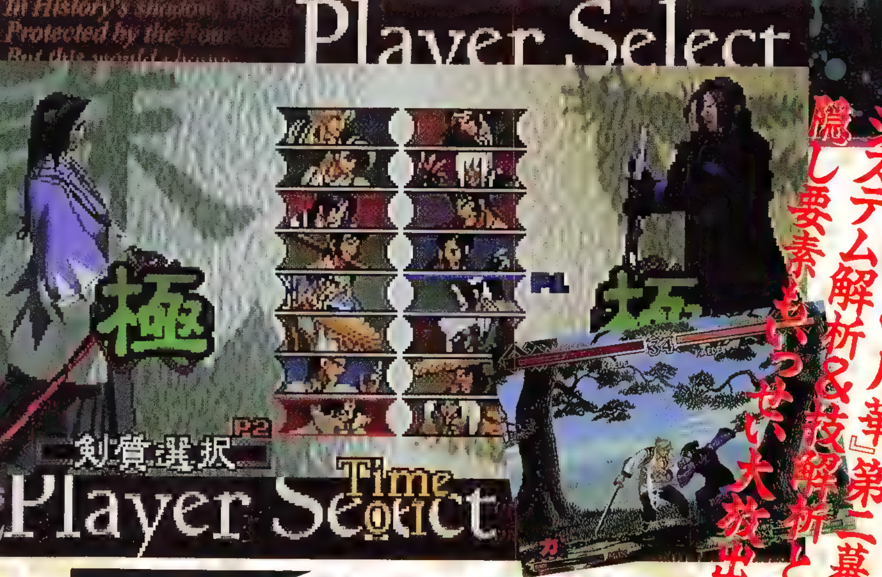
名前	技名	ダメージ数値	技名	ヒット数
草薙京	無式（MAX）	80	無式（MAX）	14
二階堂紅丸	エレクトリッガー（MAX）	64	エレクトリッガー（MAX）	16
大門五郎	地獄極楽落とし（MAX）	76	地獄極楽落とし（MAX）	11
テリー・ボガード	ハイアングルゲイザー（MAX）	72	ハイアングルゲイザー（MAX）	10
アンディ・ボガード	飛翔流星拳（MAX）	69	超裂破弾（MAX）	16
ジョー・ヒガシ	爆裂ハリケーンタイガーカカト（MAX）	79	爆裂ハリケーンタイガーカカト（MAX）	19
リョウ・サカザキ	龍虎乱舞（MAX）	84	龍虎乱舞（MAX）	28
ロバート・ガルシア	龍虎乱舞（MAX）	84	龍虎乱舞（MAX）	28
ユリ・サカザキ	飛燕烈孔（MAX）	93	飛燕烈孔（MAX）	21
レオナ	グラビティストーム（MAX）	70	ボルテックランチャー（強）	12
ラルフ	ギャラクティカファントム（MAX）	90	バリバリバルカンパンチ（MAX）	28
クラーク	ランニングスリー（MAX）	81	ローリングクレイドル	5
麻宮アテナ	フェニックスファングアロー（MAX）	58	フェニックスファングアロー（MAX）	29
椎拳崇	神龍天舞脚（MAX）	75	神龍天舞脚（MAX）	22
鎮元斎	轟欄炎炮（MAX）	54	轟炎招来（MAX）	28
神楽ちづる	零式の礎（MAX）	34	三籟の布陣（MAX）	23
不知火舞	超必殺忍蜂（MAX）	72	鳳凰の舞（MAX）	13
キング	イリュージョンダンス（MAX）	84	イリュージョンダンス（MAX）	20
キム・カッファン	鳳凰天舞脚（MAX）	55	鳳凰天舞脚（MAX）	22
チャン・コーハン	鉄球大圧殺（MAX）	95	鉄球大暴走（MAX）	16
チョイ・ボンゲ	鳳凰脚（MAX）	84	鳳凰脚（MAX）	28
七枷社	ファイナルインパクト・レベル4（MAX）	82	ミリオンバッシュストリーム（MAX）	23
シェルミー	シェルミーカーニバル（MAX）	70	シェルミーフラッシュ（MAX）	11
クリス	チェーンスライドタッチ（MAX）	144	チェーンスライドタッチ（MAX）	18
山崎竜二	ギロチン（MAX）	66	ドリル・レベル4（MAX）	43
ブルー・マリー	M・ダイナマイトSW（MAX）	75	M・スプラッシュローズ（MAX）	28
ビリー・カーン	超火炎旋風棍（MAX）	75	超火炎旋風棍（MAX）	10
八神庵	八稚女（MAX）	63	八稚女（MAX）	9
マチュア	ノクターナルライツ（MAX）	72	ノクターナルライツ（MAX）	10
バイス	ウイザリング　サーフェス（MAX）	76	レイブナス（弱・強）	6
			アウトレイジ（弱・強）	6
			ウイザリング　サーフェス（MAX）	6
ハイデルン	ハイデルンエンド（MAX）	69	ストームブリンガー	14
タクマ・サカザキ	真・鬼神撃（MAX）	72	龍虎乱舞（MAX）	14
草薙柴舟	都牟刈（MAX）	66	都牟刈（MAX）	21
ヘビィ・D！	D・クレイジー（MAX）	58	D・クレイジー（MAX）	18
ラッキー・グローバー	ラッキードライバー（MAX）	63	ラッキードライバー（MAX）	16
ブライアン・バトラー	アメリカンスーパーノヴァ（MAX）	72	ビッグバンタックル（MAX）	6
			アメリカンスーパーノヴァ（MAX）	6
ルガール・バーンシュタイン	デッドエンドスクリーマー（MAX）	112	デッドエンドスクリーマー（MAX）	33
矢吹真吾	バーニングSHINGO（MAX）	63	バーニングSHINGO（MAX）	7
'95草薙京	大蛇薙（MAX）	59	大蛇薙（MAX）	3
テリー・ボガード（裏）	パワーゲイザー（MAX）	63	ライジングタックル（強）	7
アンディ・ボガード（裏）	男打弾（MAX）	66	超裂破弾（MAX）	16
ジョー・ヒガシ（裏）	スクリューアッパー（MAX・弱）	63	スクリューアッパー（MAX・弱）	14
不知火舞（裏）	超必殺忍蜂（MAX）	72	花嵐（MAX）	14
ビリー・カーン（裏）	超火炎旋風棍（MAX）	75	超火炎旋風棍（MAX）	10
リョウ・サカザキ（裏）	龍虎乱舞（MAX）	84	龍虎乱舞（MAX）	28
ロバート・ガルシア（裏）	龍虎乱舞（MAX）	84	龍虎乱舞（MAX）	28
ユリ・サカザキ（裏）	滅鬼斬空牙（MAX）	79	百烈びんた（MAX）	11
乾いた大地の社	吼える大地・レベル4（MAX）	82	暗黒地獄極楽落とし（MAX）	11
荒れ狂う稲光のシェルミー	暗黒雷光拳（MAX）	64	暗黒雷光拳（MAX）	8
炎のさだめのクリス	大地を払う劫火（MAX）	64	四肢を咬む炎（弱・強）	6

キャラ別最大ダメージ技／最多ヒット技データ

キャラクターの持っている必殺技のダメージとヒット数を調べ、それぞれの1位をキャラクターごとに列挙してみた。

まずダメージ。おおむね前で紹介したダメージランキングに入っている技であるが、ランキングに入ってこなかったダメージの少ない技もこちらで見ることができる。

そしてヒット数。超必殺技が多いが、キャラによっては通常必殺技の方がヒット数の多いものがある。投げキャラにその傾向が強く出ている。例えばクラーク。超必殺技がヒット数の少ないものばかりなので、ローリングクレイドルが彼の最もヒット数の多い技ということになっている。また裏テリーにいたっては、ハイアングルゲイザーがないために、通常必殺技のライジングタックルが、持ち技の中で一番ヒット数が多いという結果になっている。



発売直後の『月華』第二幕 システム解析&技解析と隠し要素もいっせい大放出！

幕末浪漫第二幕

月華の剣士

月に咲く華、散りゆく花

SNK	
業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	'99年1月28日／32,000円
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	—
PS	—
544M	格闘アクション

**早くも隠しキャラを大公開！
おなじみのシステム解析&キャラ別技解析
もある豪華20ページだ！**

システム解析／DSP-たろりん

隠しキャラ2人+αの出現方法

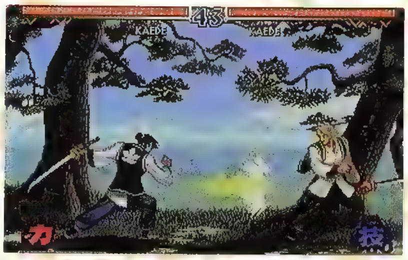
3人（？）の隠しキャラが使用できることが判明した。その3キャラとは、覚醒前の楓、相手キャラに変身して闘う代わり人形、そして示源の娘である直衛虎鉄。

楓(覚醒前)

いってみれば、前作でのノーマル状態の楓。必殺技はもちろん、通常技もすべて覚醒前のものになる。技の数が減っている分ソンな気がするが、こっちの容姿が好きな人は使うしかないよね。ただし、覚醒前の楓を選んでしまったら、闘っている最中に覚醒することはできないので注意。

技の性能は、前作に比べてかなりの変化が見られる。

飛び道具の一刀・疾風は、地を這うものではなく、体の高さに弾を撃つようになった。一刀・連刃斬も、楓(覚醒後)の晨明・連刃斬と同じような変更がなされているぞ。


覚醒前です。さりげなく飛び道具が変更されているぞ

はぐれ人形

登場時はあかりの姿をしているのだが、その正体はあかりが作り出したはぐれ人形。闘う前に相手キャラに変身するぞ。つまり、相手が使用しているキャラとの同キャラ対戦になるというわけ（剣質も同じになる）。

ちなみに、はぐれ人形を使ってCPU戦を勝ち抜いていき、ボスキャラに到達すると…。そう、ボスキャラに変身してしまうのだ！


登場シーンではあかりだが、パッと人形に変化し…


ドロンと相手キャラに変身。剣質も相手と同じになるぞ

直衛虎徹

最後に直衛虎徹。コマンドを入力すると、選択画面およびVS画面のグラフィックが虎鉄になる。虎鉄が使えるように見えるが、登場デモが始まると…。次回作に期待しましょうか。


おおっ、コレは！　と期待をしてしまうシーンだけど…


示源が現れて、虎鉄を放り投げる。結局闘うのは示源なのね

やっぱりあった剣質『極』

CPUがたまに使ってくる剣質『極』を、プレイヤーも使えることが判明した。

『極』の特徴としては、
- 攻撃力が『技』よりも少しだけ高く、通常技にけずり能力がある
- 連殺斬が使用可能
- 昇華が可能
- 乱舞奥義が使用可能
- 潜在奥義が使用可能
- 防御力が低い

という具合。『力』と『技』の両方のシステムを使えるという、非常においしい剣質なのだ。防御力というペナルティーはあるが、それを補ってあまりある性能だ。

それぞれの技の性能は、基本的に『技』に準じているぞ。



剣質選択画面でコマンドを入力すれば、この通りなのだ

楓(覚醒前)	キャラクター選択画面で、カーソルを楓に合わせ、4秒以内にCボタン×9、Bボタン×1、Cボタン×4を入力。
はぐれ人形	キャラクター選択画面で、カーソルをあかりに合わせ、4秒以内にCボタン×8、Bボタン×9、1秒待ってCボタン×1を入力。
虎鉄	キャラクター選択画面で、カーソルを示源に合わせ、4秒以内にCボタン×5、Bボタン×10、Cボタン×2を入力。
剣質『極』	剣質選択画面で、カーソルを『技』に合わせてCボタン×6、『力』に合わせてBボタン×3、『技』に合わせてCボタン×4

※コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです

基本システム解析



かなり長い距離を走らないと出せないので、使う機会が少ない

ダッシュ攻撃

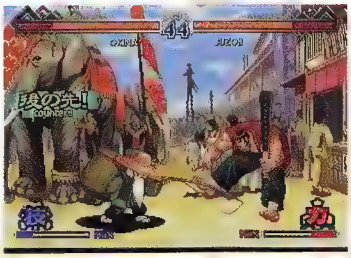
ダッシュ中に出せる攻撃で、上段と下段がある。ダッシュしはじめたばかりや、ダッシュをやめた時の減速中には、出すことができない。

上段はキャンセルが可能で、「技」では連殺斬につなぐこともできる。下段はダウンを奪えるが、キャンセルをかけることはできない。

カウンターヒット

今回は、自分の出した技が攻撃判定を持っている時に攻撃を食らうと、カウンターヒットとなり、大きなダメージを受けてしまうようになった。出がかりや出したあとのスキに攻撃を食らった場合は通常のダメージとなる。

ダッシュ中、弾きの空振りモーション中、弾き成功後の硬直中、空中受け身を取ってから着地するまでの間に攻撃を当てた時もカウンターヒットとなるぞ。



「後の先」という表示が、カウンターヒットの証拠。ダメージが大きくなるのだ

弾き

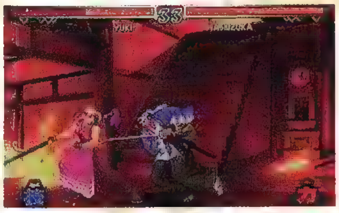
弾きはかなり変更が施された。前作の上段弾き、下段弾きに加え、空中弾きとガードキャンセル弾きが加わり、必殺技弾きと通常技弾きの区別がなくなったぞ。

上段弾きは、立ち・中段・空中攻撃（裏まわり攻撃は不可）を、下段弾きは立ち・しゃがみ攻撃を弾くことができる。空中弾きは、その名の通りに空中での弾き。地上技・空中攻撃・必殺技のどれでも弾くことができる。



前作と違い、裏まわりジャンプ攻撃は、深く跳びこまれると弾けないぞ

以上の3つの弾き動作は、入力すると待機モーション中になり、待機モーション中に攻撃を受けると弾きが発生する。ただし、必殺技を弾くことができるのは、待機モーションの出はじめの、キャラが白く光っている間のみ。以後は通常技しか弾けないぞ。



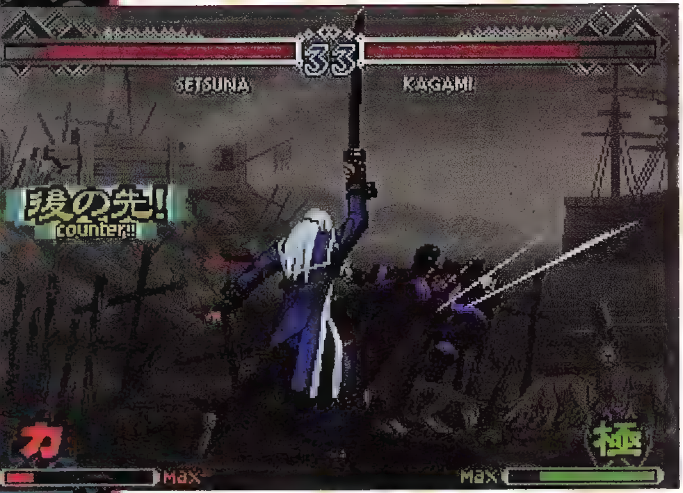
必殺技を弾けるのは、出はじめの一瞬のみ。下段弾きは特に短い

地上攻撃を弾いた時は相手を一定時間硬直させる、武器以外での攻撃を弾いた時は相手をよろけさせる、空中攻撃を弾いた時は相手を浮かせる、などの特徴は前作と同じ。

全体的に弾きの有効時間が前作よりも短くなっているが、その中でも下段弾きはかなり短い。地上では、基本的には上段弾きを使うのがいいかも。

ガードキャンセル弾きは、相手の攻撃をガードしてから入力するもので、剣質ゲージがMAXの時にしか使用することができない。コマンドが成立すると、ガードモーションをキャンセルして弾き成功時の動作が発動し、相手を吹き飛ばすぞ。吹き飛んだ相手には空中追い打ちが決められる。強力な反撃手段だが、剣質ゲージをすべて消費してしまうので、多用はできない。

弾きからDボタンを押すことで出せる追加技は、空中弾き以外の3つの弾き動作から出すことができる。お手軽にダメージを与えることができるが、威力は小さく、キャンセルもかからない。浮いたところに空中追い打ちを決めることは可能。



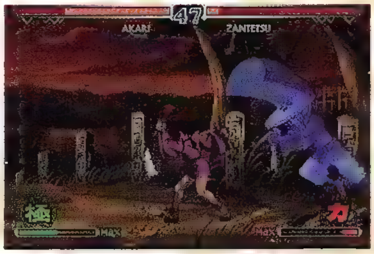
ガードキャンセル弾きは、地上技を弾いても相手を浮かせてしまう

ダウン回避&空中受け身

まずダウン回避から。ダウンする技を食らった場合、ダウンする瞬間にDボタンを押すことで、後ろに転がりながら素早く起き上がることができるようになった。

この動作の利点は起き攻めを回避できることだが、転がっている間は食らい判定があり、この状態に攻撃を受けると一方的に食らってしまう。相手との距離が近い時などは使わない方が無難だ。

空中受け身は、相手の攻撃を食らって空中に吹き飛ばされた時に、Dボタンを押すことで、少し浮き上がりながら体制を立て直すというもの。食らいポーズが解けたあとなら、着地するまでいつでも受け身を取ることができるぞ。このあとは、普通のジャンプのように、ジャンプ攻撃や空中弾きを出すことができる。しかし、無敵時間はないので、相手の空中追い打ちを回避するために使うのは難しい。滞空時間が長くなるため、逆にさらなる追撃を食らってしまう可能性もあるのだ。



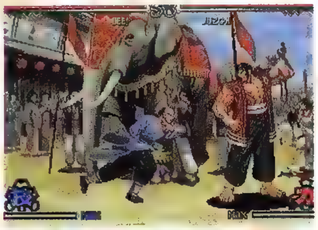
こんな状況でダウン回避をすると痛い目にあうぞ。注意しよう

投げ

今回、通常投げはCD同時押しというコマンドになり、失敗時に空振りモーションが発生するようになった。

ちなみに、ダッシュからCDを押すことで、ダッシュ投げをスムーズにおこなうことができるぞ。

投げの入力はCD同時押しになったぞ。ダッシュからでも…



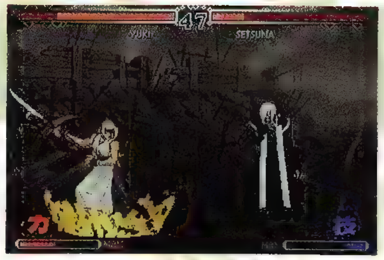

ポイッと投げが決まるゾイ。

剣質別システム解析

防御不可斬り

BC同時押しで、その名の通りガード不能の攻撃を出すことができる。発生が遅く、モーション中には足元にオーラのようなものが出てしまうのでバレやすい。

BCを押しっぱなしにすることで『ため』が可能（一定時間が経過すると自動的に発射される）だが、すぐに出してもためても威力は変わらない。

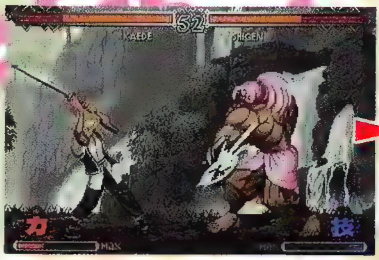
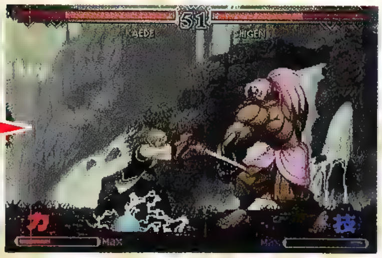

防御不可斬り。出るのが遅すぎるので当てにくいデス

昇華、潜在奥義

この2つのシステムは、前作から変更された点はない。

➡+Cがキャンセル可

➡+Cは相手を画面端まで吹き飛ばす蹴り。「力」のみ、この技にキャンセルをかけることができる。届きさえすれば、キャンセル必殺技が空中でヒットするぞ。



武器を使う通常技をガードされると、このようになりますが…

問題なくキャンセル必殺技が出せます。攻めやすいデス

打ち上げ斬り

BC同時押しで出せる中段技。「力」の防御不可斬りとはモーション自体が違い、発生が早い。また、連殺斬に組みこむこともできる。

普通にヒットすると相手を浮かせる（空中追い打ち可）のだが、しゃがみガードしている相手にヒットすると、相手をよろけさせるぞ。追撃のチャンスだが、よろけた側は、ボタン連打＋レバガチャですばやく回復することができる。


連殺斬に組みこめる打ち上げ斬り。しゃがみガードをくずせる

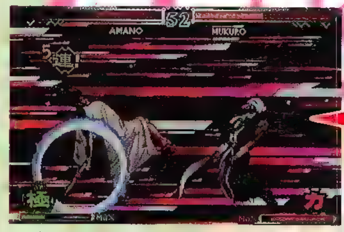
乱舞奥義

基本ルートはA・B・C・A・B・C・A・B・↓↘➡＋C。5段目（発動攻撃も段数に含めた場合）のAは中段判定になっているぞ。

そのほかにも数種類のルートが確認されている。①A・B・C・A・B・C・C（＋α）…基本ルートとは違う必殺技で終わる。②A・B・C・↓＋C（＋α）…ここからさらに2つのルートに派生する。1つは相手を浮かせるもの、もう1つは①同様、基本ルートとは別の必殺技でフィニッシュする。↓＋Cが下段なのが特徴。キャラごとのコマンドの詳細は次号にて。

使用可能なシステムは、それぞれ『力』『技』のものと変わらない。ただし、ベースは『技』。通常技をガードされた時の硬直時間、剣質によって性能が変わる必殺技（示源の白虎爪など）は、すべて『技』と同じ。BC同時押しも打ち上げ斬りが出るぞ。ただし、昇華対応技は『力』の性能となる（一部例外アリ）。

『極』の強みは、連殺斬→キャンセル必殺技→キャンセル超奥義（昇華）とつないでいくことで、強力な連続技を作れること。連殺斬の間にヒット確認もできるので、ガードされているのにうっかりスキの大きい必殺技を出してしまって反撃を受けた、という事態を回避できる。同じように、連殺斬→キャンセル潜在奥義、という連続技も可能なのだ。



バビーンと昇華！　強烈な連続技が「極」の醍醐味♡

連殺斬でヒット確認をしてから、昇華可能な必殺技につなぎ…

通常技でのけずり

通常技をガードされた場合でも相手の体力をけずることができる。

また、武器で攻撃する通常技は、ガードされると弾かれたような硬直モーションになる。前作はこの硬直にキャンセルがかからなかったが、今回はかかるようになっているぞ。ただし、ヒットした時とはキャンセルのタイミングが違うので注意しよう。

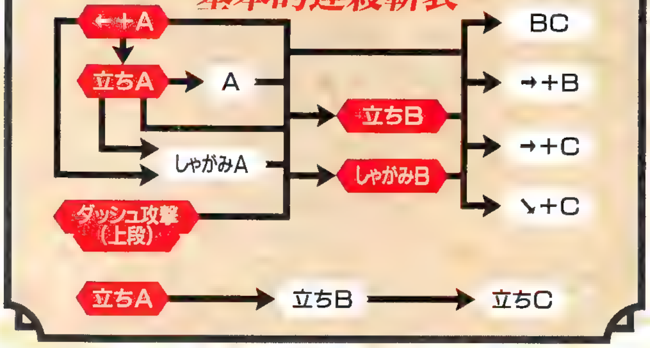
連殺斬

基本的な通常技のルートは表を見て欲しい。今回はCボタンを使ったルートもあるのだ。一部のキャラは、これ以外の特殊なルートを持っていることもあるぞ。

もう1つ特徴的なのは、しゃがみAから連殺斬をはじめることができなくなったこと。連殺斬の途中に組みこむことはできるが。その代わりかどうかは謎だが、しゃがみAは下段になっている。


蹴りが組みこめるようになった。↘+Cは下段なので使えるぞ

基本的連殺斬表



※アミがかかっているものが連殺斬の始動に使える技です。

※連殺斬表と乱舞奥義の派生ルートは、すべて編集部調べによるものです。



一刀・疾風が変化 通常技の使い方がカギ！

楓（覚醒前）

解析／飲み頃KING

技解析

通常技&特殊技

立ちAはリーチも長く出も早いので牽制技として使える。また←＋Aは目押しでつながるので、2〜3発程度入れたあと必殺技につないでいくことができる。特に「力」を使用している場合は大活躍するぞ。「技」ならば2発入れて、連殺斬から空牙が安定だ。

一刀・雷霆は空中投げ。投げに失敗すると、空中で投げ失敗のモーションが出るばかりか地上で少ししゃがみこんでしまう。当然このスキに反撃確定なので、狙うなら確実に決めるようにしよう。嵐討で浮かせたあとで入れることもできるぞ。

一刀・束風はおもむろに前転をする技。無敵時間は一切なく空中を飛んでくる飛び道具も抜けられない。回転するスピードもそんなに早くはないので、それなりに相手に反応されてしまう。通常技にキャンセルをかけて相手の目の前にきたり、裏にまわりこんだりといった使い方ができるが、あまり使いすぎない方がいいかも。



一刀・雷霆。嵐討の追い打ちにも使えるの

必殺技

一刀・疾風は、今回は地面を滑っていくものではなく空中をひょろひょろと飛んでいくものに変わった。出が遅いので牽制としては使いにくいが連続技に組みこめるうえ、硬直時間も覚醒後に比べれば短めなので、ヒットさせれば反撃を受けることもない。

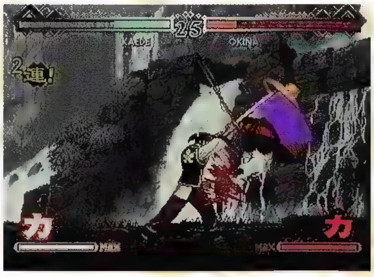
一刀・空牙は、見た目は一応対空技っぽいままだが、早出し以外は相手の技で簡単につぶされてしまうので対空として使うのはかなり無理。連続技に組みこんで使っていくのが無難だ。弱、強ともに2ヒットするが、強なら1発目か2発目ヒット後追加入力で一刀・兜割へとつなげることができる。

一刀・連刃斬は1回コマンドを入力するだけで3回すべて出てしまうようになった。一応3発目が中段なのだが全部立ってガードすれば問題なし。反撃確定だ。おまけに出るのも遅くなってしまったので、強は完全に連続技に組みこむことができない。弱は一応連続技になるが、離れた状態で出すとつながらなくなってしまう。昇華も可能だが1発目では連続技にならず2発目の浮かせた状態でのみ入る。結局のところ使うポイントが少なくなってしまいました。

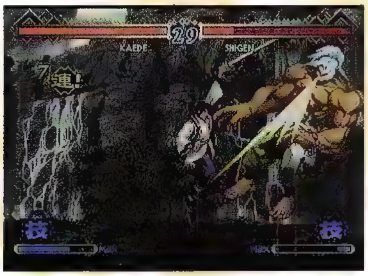
一刀・嵐討は相変わらず連続技に組みこめないうえ、間合いも狭いコマンド投げ。最後の1撃で相手を浮かせ、そこに追い打ちがかかるのもそのまま。



一刀・疾風。今回はこんな感じの飛び道具になっちゃいました



一刀・連刃斬。ここから昇華で連続技に

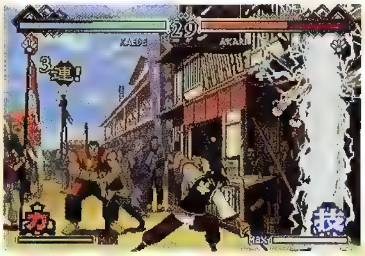


一刀・空牙。対空としてはイマイチなので連続技用に

奥義

活心・伏龍は通常技からキャンセルしても連続技にはならない。一応「力」のみ→＋Cからキャンセル連続技になる。そこで、おもに先読み対空か昇華を使っての連続技として使っていくことになる。

活心・亢龍は昇華にならないうえ嵐討で浮かせた状態でも入れることができない。さらに通常技からもつながらないので、使いどころが難しい。伏龍同様「力」のみキャンセルのかかる→＋Cから連続技になる。



活心・亢龍。→＋Cキャンセルで連続技だあ

技コマンド表

●特殊技	
一刀・雷霆	空中でCD同時押し
一刀・束風	↓↙←＋C
●必殺技	
一刀・疾風	↓↘→＋AorB
一刀・空牙	→↓↘＋AorB
一刀・兜割	一刀・空牙（強）の1発目がヒット後、→↓↘＋B
一刀・連刃斬	↓↙←＋AorB
一刀・嵐討	接近して←↙↓↘→＋C
●超奥義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB
●潜在奥義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B
●乱舞奥義	
活心・九頭龍	↓↓＋AorB

対人戦ワンポイント講座

近距離〜中間距離はリーチが長く出も早い立ちAで牽制して、少し間合いが離れたなら→＋Bを出していってもいい。↘＋Cもなかなかリーチがあるので使っていきたいところ。→＋Cは「力」ならキャンセルがかかり連続技となるのでゲージが溜まった時など、おもむろに出してみるのもいいかも。

ダッシュからは嵐討を狙っていきたい。しかしなにしろ間合いが狭いので、ダッシュ中に止められてしまうこともある。その場合は弾きをまぜ、2択にして対応していけば多少は決まりやすくなるので使っていくようにしよう。

跳びこみはジャンプBか裏まわりを狙えるジャンプAとジャンプCを、状況に応じて使い分けていくようにする。また、跳びこみに対して弾きを多用してくるような相手には空振りジャンプからの嵐討を狙っていくのもいい。



裏まわりっ！ ここからばりばり連続技に



楓

解析／修羅騎士　鷹

技解析

通常技&特殊技

立ちAは、リーチがそこそこ長く発生も早いので牽制として使っていくといいのだ。もちろんキャンセルもきくぞ。←+Aは、目押し（連打でもOK）で3発決めることができ、さらに立ちAまでつなぐこともできる。連殺斬のない『力』では特に重宝する。

ジャンプCは発生が早く、裏まわりを狙える。また、昇りで出せば中段にもなる

一刀・雷霆は空中投げ。嵐討後の追い打ちや空中弾きの多い相手などに使っていくといいだろう。空振りしてしまうと着地にスキが生じる。

一刀・束風は前作にもあった前転をする技。キャンセルで出して奇襲するなどの使い方があるが、人間のレベルで充分に反応できる。要は簡単に反撃されるということ。たまに使う程度にしておこう。

必殺技

晨明・疾風。もうお馴染みの地を這う飛び道具。弱は強に比べると発生が早くスキも小さめ。また、威力が多少低く弾速も少しだけ遅くなっている。飛び道具だけあって、遠距離での牽制に使いたいところだが、全体的に見てスキが大きめなので、連係や連続技のみに使うといい。ただし、近い位置ではヒットさせてんのに反撃を食らっちまうので注意しよう。


空牙。判定が強いので対空に使えるのだ

晨明・空牙。無敵時間はないものの、発生が早く、判定も強めなので、対空として使うことができる。引きつけすぎると、さすがにつぶされてしまうので、気持ち早めに出していくといいだろう。弱は、威力が低く空中受け身を取られてしまうので、安定したダメージを望むなら強空牙→高空牙がいいだろう。また、この技は対空だけでなく、連続技にも大いに役立つぞ。そうそう、この技の浮きは『力』だと若干高いのだ。

晨明・高空牙。強空牙の2段目が当たった時にのみ出すことができるのだ。ぶっ！

晨明・連刃斬。相手に向かって走っていき、射程に入ったら3回連続して斬りつける技。1、2段目が昇華に対応しているため、キャンセルで醒龍を決めることができる。弱は強攻撃から連続技に組みこめるが、離れた位置からだとガードされてしまうので注意。ガードされた時は手痛い反撃を受けるぞ。強は威力が高いんだけど、連続技にするのは無理で（弾き後、ダイレクトならOK）、ガードされるともちろん反撃を受ける。3段目は中段だけど、食らってくれる人はまずいないのだ。ちなみに2段目がヒットすると相手は浮くので、キャンセル伏龍も決めることが可能。

晨明・嵐討は発生が早い打撃投げ。最後にキャンセルがかかるので、色々な技で追い打ち可能。強空牙（ノーキャンセルでもいい）→高空牙をはじめ、伏龍、九頭龍なども決まるのだ。

新必殺技である晨明・追風は、空中から出す飛び道具。弱はジャンプの軌道のまま着地する。強はジャンプの方向に関係なく、後ろへ跳ねながら出す。基本的には強を牽制や弾き&対空技防止として使っていくといいだろう。着地のスキは大きいので、回避されてしまった場合は反撃を受けてしまう。乱発厳禁だ。


嵐討。強空牙、伏龍、九頭龍などで追い打ちするといい

奥義

楓の奥義は、すべてボタンを押しっぱなしにすることで出すタイミングを遅らせることができるのだ。

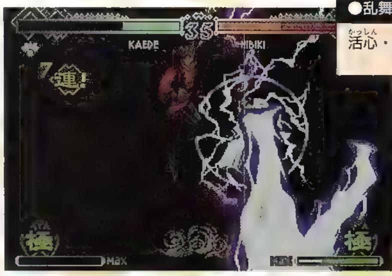
昇華に対応している活心・伏龍は、目の前に雷を落とす技。出したあとは、前方にすんでいく。嵐討後の追い打ちに使うのが妥当っす。

活心・醒龍は巨大化した刀を豪快に振り下ろす技で、この技も昇華に対応している。発生がそこそこ早いので、強攻撃から連続技にできるぞ。

活心・亢龍。広範囲に渡って雷を落とす伏龍の強化版のような技。この技も嵐討からの追い打ちに適していて、伏龍よりも若干だが威力が高い。

活心・蒼龍。柄を逆さに持ち、ヒットすると空牙の強化版と雷の龍で同時に攻撃する。発生は早いので小技からでも連続技にすることが可能だ。

ちなみに嵐討後に決めることはできないのだ。


派手な演出の蒼龍。連続技や反撃に使っていけるのだ

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
一刀・雷霆	空中でCD同時押し
一刀・束風	↓↙←+C
●必殺技	
晨明・疾風	↓↘→+AorB
晨明・空牙	→↓↘+AorB
晨明・高空牙	晨明・空牙（強）の2発目がヒット後、→↓↘+B
晨明・連刃斬	↓↙←+AorB
晨明・嵐討	接近して←↙↓↘→+C
晨明・追風	空中で↓↘→+AorB
●超奥義	
活心・伏龍	↓↙←↙→+AB
活心・醒龍	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
活心・亢龍	↓↙←↙→+B
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
活心・九頭龍	↓↓+AorB

対人戦ワンポイント講座

先端が当たるように立ちAを使って牽制しつつ、ジャンプで攻めこんだり、バックジャンプから強追風を使って牽制していくのが基本戦法。立ちAでの牽制をいやがって跳びこんできた相手には、強空牙で迎撃するようにしよう。

ジャンプで攻めこむ場合は、比較的使いやすいBと、発生の早いCを使っていくといい。また、技をなにも出さずに着地して、嵐討を狙っていくのも有効な手段といえる。

接近戦では嵐討や小ジャンプCで裏まわりを狙っていくといいのだが、暴れる相手も少なくはないので←+Aで牽制したり、弾きや様子を見るという選択肢も大切だぞ。

簡単かつ実用的な連続技を紹介していこう。『力』…①←+A×2～3発→立ちA→キャンセル強空牙→高空牙。②立ちB→キャンセル弱連刃斬（2段目）→キャンセル醒龍。『技』&『極』…（立ちA・立ちB）×2→キャンセル強疾風。


牽制するなら立ちA。かなり使いやすいぞ

立ちAなどからの連続技を！ おすすめ剣質は『技』！



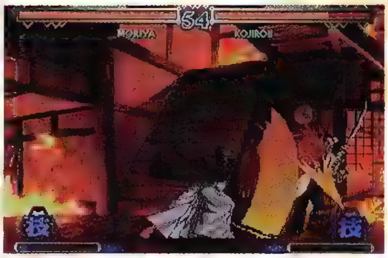
御名方守矢（みなかたもりや）

解析／ハンター改

技解析

通常技&特殊技

立ちAは頼れる牽制技。当たったら、逸刀・朧、中段or下段をキャンセルして、連続技に持っていくというのが可能。
➡+Bはリーチがとても長く、遠距離の奇襲に使うことができる。


長いっ！　遠距離での牽制、奇襲に使うといいかも

必殺技

逸刀・朧はAで出すと上段、Bは中段、Cは下段となっている。この技は、ボタンため押しでパワーアップが可能。パワーアップすると、ヒット数が1から3に変わり、リーチが伸びるぞ。そして、出した瞬間にすぐにボタンを押すと再び待機ポーズに戻ることができる。待機ポーズ中にDボタンを押せば、待機ポーズを解除することもできる。弱攻撃から連続技になるので、牽制で出す、立ちAが当たったら出す、といった感じでお世話になるだろう。

逸刀・新月、新月、裏は対空技。だが、無敵時間はほとんどないので、連続技専用の技になるだろう。両方とも、弱攻撃からつながる。剣質が『技』の時は、弱新月がヒットまたはガードされた時に、➡⬇↘+Bで追加技の逸刀・双月を出すことができる。

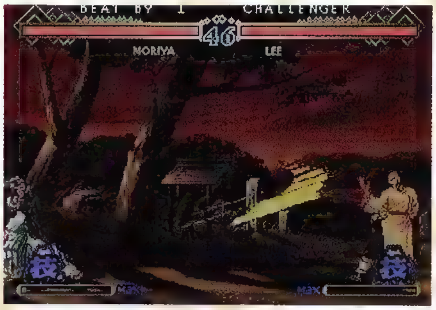
逸刀・月影はコマンド連続入力式の突進技。弱月影は、剣質によって性能が異なる。

『技』の場合、3発目まで当てても相手はダウンしない。しかも、当てたあとこちらが有利な状況になるわけではない。2発目まで出したら、逸刀・新月→双月と、つなげた方がいい。

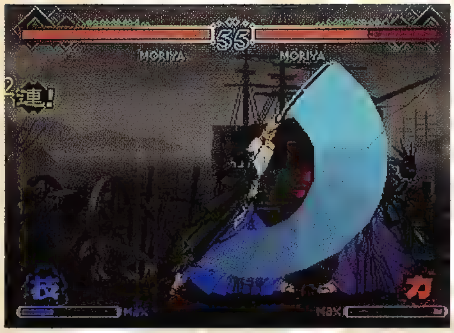
『力』の場合は、前作同様2発目で相手を浮かせられる。浮かせたあとは、画面端なら逸刀・朧→逸刀・新月という連続技も可能。1、2発目は昇華対応技。

強の逸刀・月影は、強攻撃からも連続技にならず、奇襲に使おうにも通常技に負けてしまうので、使い道はほとんどない。『技』だとダウンするが、『力』だとダウンしない。また『力』では1から4発目に昇華可能。

帯刀・歩月は、ワープする移動技。Aは相手と離れた後方に、Bは相手の前方、目の前に、Cは相手の後方に移動する。通常技キャンセルで出して、相手を混乱させる、といった闘い方もできる。


最大までためると、ここまでリーチが伸びます。実践じゃあまず、無理だけど


力は2発目で浮くので追撃可能。画面端なら、朧（上）→新月なんてのも…


技は2発目で浮かないので、新月でキャンセルしよう

奥義

活殺・十六夜月華は、逸刀・朧を連発する技。剣質が力ならば、逸刀・月影から昇華で連続技にできる。通常技からは、強攻撃からのみ連続技になるが、密着から出さないとダメージは小さい。

活殺・乱れ雪月花は、突進してヒットしてから発動する乱舞技。この技も、十六夜月華と同じく、強攻撃からのみ連続技になる。

乱舞奥義の活殺・白夜はAだと中段、Bだと下段スタートとなっていて、最後は逸刀・新月、裏でフィニッシュ。


活殺・乱れ雪月花。やっぱり連続技用か？

技コマンド表

●必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←+A（ため可）
逸刀・朧・中段	↓↙←+B（ため可）
逸刀・朧・下段	↓↙←+C（ため可）
逸刀・新月	→↓↘+A
逸刀・新月、裏	→↓↘+B
逸刀・双月	新月ヒット中に→↓↘+B
逸刀・月影弱	↓↘→+A（連続3回入力）
逸刀・月影強	↓↘→+B（連続4回入力）
帯刀・歩月	←↙↓+AorBorC
●超奥義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
活殺・乱れ雪月花	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
活殺・百夜	↓↓+AorB

対人戦ワンポイント講座

おすすめの剣質は『技』。牽制で立ちAを出していって、当たったら連殺斬、剣質が『力』なら逸刀・朧・中段につなげていき、確実にダメージを当てていこう。

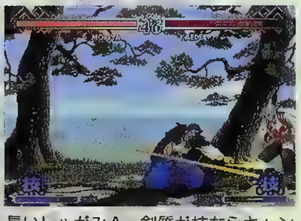
もう一つの牽制技として役に立つのがしゃがみA。もちろん下段技で、リーチも長い。『力』ではキャンセルがかからないのが残念。

牽制技を出さずに、ダッシュしてからの通常投げを狙っていくのもいい。守矢はダッシュのスピードが遅くはないので、たまに狙ってみると効果的だ。

ここで、おすすめの連続技を紹介。

『技』…立ちA・A・B→弱逸刀・月影、2発止め→逸刀・新月→逸刀・双月。

これが守矢の基本連続技。逸刀・新月から、逸刀・双月が出せない人は、欲張らずに逸刀・朧にしてもいいだろう。


長いしゃがみA。剣質が技ならキャンセルして、朧をプレゼント♡



瞬雪斬、しゃがみCが弱体化 主戦力は飛び道具の氷刃!

雪

解析／ILP-ケンちゃん

技解析

通常技&特殊技



立ちAは出が早く、リーチもそこそこあり、牽制技としてとても有効だ。キャンセルもきくので、時々弱氷刃などをおりまぜていこう。立ちAがヒットしていれば、連続技になるぞ。

しゃがみAは、剣質が『技』ならなかなか有効だ。下段なので、相手のガードをまどわせてヒットさせ、キャンセル弱氷刃を決めてやろう。

前作では主戦力だったしゃがみCが弱体化してしまった。弱体化しても、まだ頼りになる。剣質『力』では、キャンセルもかからなくなってしまったので、使い勝手が悪くなっている。立ちAにはつながるので、そこから連殺斬などを狙っていこう。

必殺技

氷刃は、氷の塊を相手に投げつける技。弱は出がとても早く、弱攻撃からつながる。リーチの長い立ちAからキャンセルして撃っていくといい。強は少々出が遅いが、強攻撃からつながるし、そこそこ威力も大きい。

霜華は、前斜め上方向に氷をまとった槍を突き出す対空技。弱は出がとても早く性能もそこそこだ。連続技にも組みこめ結構使い勝手がいい。強は、出がとても遅いので使わないように。

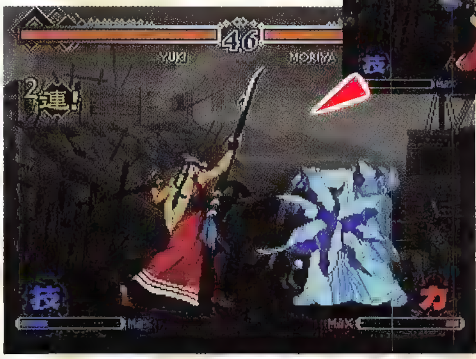
瞬雪斬は、ダッシュをしながら相手を斬りつける技。前作では主戦力だったが弱体化してしまった。弱は強より威力が小さいが、出が早い。ヒットしてもダウンしないが、『力』なら昇華が可能だ。大ダメージを奪ってやろう。強はつながらないが、威力が大きく、ヒットさせればダウンを奪える。



このようにしゃがみAを当てたら…

氷鏡は、目の前に氷の鏡を出す技。この鏡には攻撃判定はなくなり、飛び道具を反射もしくは、相手の攻撃を受け反撃する、いわゆる当て身技となった。当て身をできるのは下段以外の技で、跳びこみ攻撃を当て身すると、きちんと斜め上方向に反撃してくれる。結構対空技としての性能はいいし、威力も結構大きい。少し技の出が遅いのがちょっと気になる点。

垂斬は、発動すると連続技を入れはじめるコマンド投げ。全部で5ヒットし、最後の斬りで相手を浮かせられるので追い打ちが可能だ。追い打ちは大斬りか、霜華がいいだろう。



確実に氷刃でキャンセルしていこう



相手の攻撃を鏡でガードして…



このように反撃するぞ。結構おいしいぞ

技コマンド表

●必殺技	
氷刃（ひょうじん）	↓↘→+AorB
霜華（そうか）	→↓↘+AorB
瞬雪斬（しゅんせつざん）	↓↙←+AorB
氷鏡（ひょうきょう）	←↙↓↘→+C
垂斬（しだりぎり）	→↘↓↙←+C
●超奥義	
樹氷（じゅひょう）	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
真・雪風巻（しん・ゆきしまき）	↓↙←↙→+B
●乱舞奥義	
深・雪風巻（しん・ゆきしまき）	↓↓+AorB

奥義

樹氷は、氷をまとわせた槍を相手めがけて突き出す技。技を出す位置によってヒット数と威力が変わる。基本的に強斬りから連続でつながって、『力』なら弱瞬雪斬を昇華してつなげることができる。雪は、意外とダメージを与えにくいので、狙える時は確実に決めていこう。

真・雪風巻は、槍を頭上で回転させ、竜巻をおこし相手を吸いこむ。そして、相手を空中で停滞させ、そこを上空から斬りかかる技だ。ダウンした相手も吸い寄せるぞ。ちなみにこの技はガード不能。ダウンした相手に重ねよう。



今回もおいしく食べちゃいましょう。いただきまーす

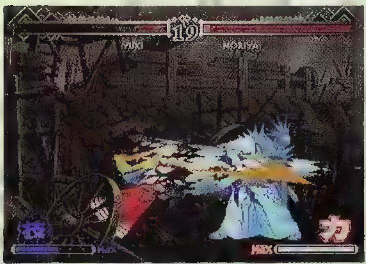
対人戦ワンポイント講座

雪は前作に比べ、弱体化してしまった。まず、主戦力だった瞬雪斬が使えなくなってしまった。弱はきわどく強斬りからつながるが、強はまったくつながらない。そこでどうしたらいいかというと、今回は飛び道具の『氷刃』を主戦力に戦っていこう。

『技』の基本的な連続技は、しゃがみC→立ちA・A・B→キャンセル氷刃or弱瞬雪斬や、しゃがみA→キャンセル弱氷刃を決めていこう。

『力』は、しゃがみC→立ちA→キャンセル弱氷刃を主体に戦っていこう。

基本的な戦法は、ジャンプBで跳びこんでいき、そこから連続技を叩きこんでいったり、ジャンプ攻撃を出さないで着地にしゃがみCからの連続技を狙ったりしよう。このように上下に揺さぶり、相手をかためたところで垂斬で投げていくのも有効だ。奥義を決められる時にちゃんと決められれば勝機が見えるはずだ。



連続技に組みこんで、確実に決めよう

屈A→釣果大良で攻め、ジャンプAで対空を



玄武の翁

解析／ハンター改

技解析

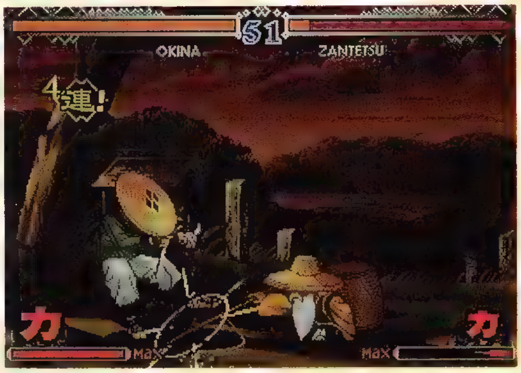
通常技&特殊技

しゃがみAはリーチも長く、タイミングよく押せば、2発（4ヒット）当てることも可能。また、ヒット、ガードを問わず、そのあとで弱釣果大良をキャンセルで出せば当たることがよくある。

しゃがみBは早めに出せば対空になるが、一方的に負けてしまうこともあるので、頭の片隅に入れておく程度でいいだろう。

しゃがみCは前に移動しながら足払いを出す。リーチが長く、剣質が『技』ならキャンセルもかかる。

ジャンプAは、ジャンプしてからすぐ出せば対空技になる。もしかしたら一番お世話になる対空技かも。後ろジャンプからがおすすめ。ジャンプから攻める時も、2ヒット技なので使いやすい。



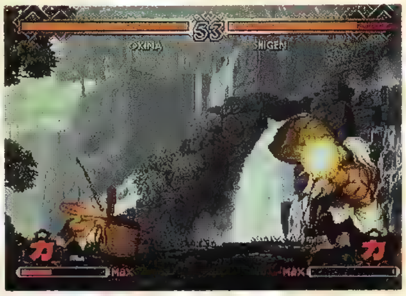
頼りになるしゃがみA。この後はやっぱり「大物じゃ！」

必殺技

亀笠は籠から亀を出して攻撃する技。Aは亀が歩いていき、Bは亀が放物線を描いて飛んでいく。Cは前作同様、体力回復の『ふくすけ』を飛ばす。『ふくすけ』は相手も回復するので取られないようにしよう。ちなみにAとBは『だいごろう』を飛ばす。今回は『ちびた』はおやすみのようだ。Aの亀笠は相手のダウン中に追い打ちとして使え、Bの亀笠は遠距離なら中段技になる（ちょうど落ちてきたあたり）。

亀舞・地は籠を持って回転する技。弱は強攻撃から連続技になるが、強は連続技には組みこめない。この技は昇華対応技で、強の4発目でよろけているところに昇華で玄武の咆吼を出せば連続技になる。

亀舞・天は籠を持って回転しながらジャンプする技。対空技になるが、あまり引きつけて出すと、攻撃判定が発生する前につぶされてしまうので、相手がジャンプしたのを見てから出す程度でいい。



このくらい離れれば、中段に。こんな状況、滅多にないけどね

釣果大良は竿で相手を釣り上げるガード不能技。Aは自分の正面、Bは少し離れた間合い、Cは画面端〜端ぐらいの間合いで釣る。しゃがみAから連続技になり、ガードされてもジャンプしない限り、当たってくれる便利な技。間違いなく、翁の主戦力になるだろう。

無功用はワープして相手を混乱させる技。Aで出すと出した位置の後方に（無功用・人）、Bで出すと相手の正面に出て攻撃（無功用・地）、Cで出すと相手の上から出てきて攻撃する（無功用・天）ようになっている。無功用・地は下段技で、当たったら相手はダウンする。無功用・天は当たってもダウンせず、状況や相手キャラによっては不利な状況になってしまう。



消えて、地面からこんにちは♡下段です

技コマンド表	
●必殺技	
亀笠	↓↘→+AorBorC
亀舞・地	→↘↓↙←+AorB
亀舞・天	→↘↓↙←+C
釣果大良	→↓↘+AorBorC
無功用・天	←↓↙+C
無功用・地	←↓↙+B
無功用・人	←↓↙+A
●超奥義	
玄武の咆吼	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
玄武の怒り	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
玄武舞	↓↓+AorB

奥義

超奥義の玄武の咆吼は、自分を中心に水柱を発生させて、突進する技。一応先読み対空になるが、攻撃判定の発生が遅くガードされた時のスキが大きいので、いまいち使いにくい。『力』なら強亀舞・地から昇華することもできるが、強亀舞・地の攻撃判定発生が遅くて当たりにくいので、スキの大きな技を空振りした時に決めるといった使い方になるだろう。

潜在奥義の玄武の怒りは、玄武を上空に放ってから地上に降りてきて歩き、攻撃する技。1発目が当たったら全段ヒットするが、やはり連続技にならず、使い道があまりない。ガードされてもスキはほとんどないので、先読み対空として使うしかない？



玄武が相手を踏みつけて、どこかへ…。でも当たらないっス！

対人戦ワンポイント講座

おすすめの剣質は『力』。

主力技はしゃがみA×2→キャンセルAの釣果大良。しゃがみAがガードされてもAの釣果大良を出していこう。ジャンプしない人や、弾きを出す人にはヒットする。もちろんしゃがみAが当たれば連続技になるぞ。Aの釣果大良を当てた後は、前転するようなら起き上がったあとにAの釣果大良、後転ならCの釣果大良、その場起き上がりならBの釣果大良と使い分けてプレッシャーを与えていこう。対空技はジャンプAと亀舞・天を使い分けていこう。

連続技を紹介。

『力』…しゃがみA×2→キャンセル釣果大良（A）。本文で紹介した連続技。これで体力をかなり減らせる主力兵器だ。

『技』…A・A・B↓キャンセル釣果大良（A）。やはり締めは釣果大良。間合いによっては入らないので注意。



対人戦で重宝する釣果大良。今日もやっぱり「大良じゃ！」

泥田坊で転げ回ってダッシュで接近戦に



一条あかり

解析／DSP-たろりん

技解析

通常技&特殊技

ジャンプBは発生が遅いが、下方向への判定が強い。後ろジャンプから出せば、牽制っぽく使える。

ジャンプCは裏まわりを狙いやすいぞ。発生が早いので空中戦でも強いぞ。

明流・踏みつけは、両足で相手を踏みつける攻撃。ジャンプ攻撃からキャンセルで出せる他、昇りで出せば中段になる。「力」ではヒットするとダウンを奪える。「技」ではダウンを奪えないが、4つの追加技(劾鬼・泥田坊からの追加技に準ずる)を出すことができる。

あか狸寝入りは、寝たふりをして剣質ゲージをためる技。ダウンしているように見えるが、通常の食らい判定がある。



明流・しゃぼん飛ばし。奇襲にはなるけど、スキがすごいにゃ

必殺技

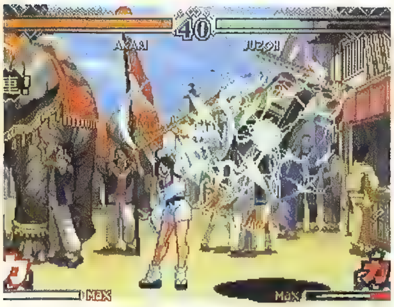
式神・天空。弱は発生が早くて端まで届く。強は発生が遅くて射程が非常に短い。基本的には弱を使おう。

劾鬼・泥田坊は、Aで出すとあかりがいる側から、Bなら相手の背後から、Cなら相手の真上から出現する。

追加技を解説しよう(技名の「明流」は略)。鞠転げは、Aで前進、Bで後退、Cだとその場で回転し続ける。途中でボタンを変えることで進行方向を変えられるが、B→Aは不可。Cのあと再発進することも不可。しゃぼん飛ばしは、回転しながら真上に跳び上がり、ゆっくり降下する多段ヒット技。文鎮放りは勢いよく相手を踏む技。鞠落としは転がりながら相手に向かって突進する技で、「力」では攻撃後前に跳んでしまうが、ジャンプ攻撃を出せる。「技」では後ろに跳ぶが、ジャンプ攻撃を出せない。

光明五十五霊符・右往左往(天地無用、暗中模索)は、ヒットすると相手の操作法を混乱させられる(数秒で効果が消滅)。発生は早いが、リーチが短く、スキも大きいので使いにくい。

天文・星の巡りは対空に使えるが、判定の強いジャンプ攻撃にはつぶされることもある。『技』と『力』で軌道が異なり、『力』の方が空振りしにくい代わりにスキが大きい。1段目は昇華対応。



星の巡りからの新追加技、転ずる北斗。引きつけて出そう

追加技はいずれもタイミングよく入力しないとうまくヒットしないぞ。天文・掲げし北辰は昇華対応。天文・転ずる北斗は多段ヒットし、威力が大きいのが特徴。

劾鬼・清姫は、出した時に相手が間合いの中にいれば発動する、投げのような技。連続技に組みこめるが、打撃をガードさせた直後には決めることができない。

代わり人形は当て身技。モーション中に相手の攻撃を受けると自動的に反撃する。出がかりにスキがあるので、対空などに使うのはキツい。

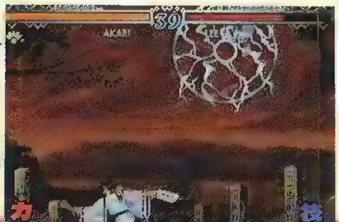
変化人形は相手に変身する技。10秒経過するか、相手の攻撃を受けると解けてしまう。変身中は相手の通常技・必殺技をすべて使うことができるが、超奥義・潜在奥義・乱舞奥義を出すことはできない。

奥義

式神・六合は、ボタンを押しっぱなしにすることで発動タイミングを遅らせることが可能になった。相変わらず強攻撃から連続技に組みこめるが、判定は下段ではなくなった。

劾鬼・百鬼夜行は、リーチは短いものの、発生が早く、弱攻撃からでも連続技になる。上への攻撃判定は大きいので相手が真上にいれば対空技になるが、早めに出す必要が。

掲げし北辰を昇華したら、これぐらいのタイミングで発射だ！



技コマンド表

●特殊技	
明流・踏みつけ	空中で↓+C
天文・墜つる宿曜	空中でCD同時押し
あか狸寝入り	ダウン中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
式神・天空	↓↘→+AorB
劾鬼・泥田坊	→↓↘+AorBorC
明流・鞠転げ	泥田坊接地後、AorBorCを押し続ける
明流・しゃぼん飛ばし	泥田坊接地後、↑+A
明流・文鎮放り	泥田坊接地後、↑+B
明流・鞠放り	泥田坊接地後、↑+C
明流・鞠落とし	泥田坊接地後、↓+C
光明五十五霊符・右往左往	←↓↙+A(剣質ゲージ消費)
光明五十五霊符・天地無用	←↓↙+B(剣質ゲージ消費)
光明五十五霊符・暗中模索	←↓↙+C(剣質ゲージ消費)
天文・星の巡り	↓↑+C
天文・掲げし北辰	星の巡り後↓↑+C
天文・転ずる北斗	星の巡り後↓↑+B
劾鬼・清姫	→↘↓↙←+A
代わり人形	→↘↓↙←+B (剣質ゲージ消費)
変化人形	→↘↓↙←+C
●超奥義	
式神・六合	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→+B
●乱舞奥義	
天文・数多の星屑	↓↓+AorB

対人戦ワンポイント講座

中間距離では弱式神・天空による牽制、および劾鬼・泥田坊による奇襲がメイン。

劾鬼・泥田坊はAかBを使い、ヒットしたら明流・鞠落としで追撃。ガードされたら、明流・鞠転げで逃げつつ、追いかけてきた相手に明流・文鎮放りや明流・鞠落としで奇襲を仕かけるとよい。

攻めこむ時はダッシュで近づき、↘+C↓キャンセル弱式神・天空やダッシュ小ジャンプCを使っていこう。ダッシュでうまく相手の目の前まで接近できた時は、投げ、昇り明流・踏みつけ、しゃがみCなどで攻め立てることができるぞ。相手がこちらのダッシュを技で止めようとしてくるなら、ダッシュ↓弾き、という選択もまぜるといい。

連続技をいくつか紹介しよう。「力」…しゃがみC↓立ちA↓キャンセル天文・星の巡り↓天文・揚げし北辰↓キャンセル式神・六合。「技」…しゃがみC↓A・A・B↓キャンセル各種必殺技。



泥田坊~鞠転げで逃げる。バレると返されやすくなるけどね

とにかくぶんナゲ狙い！スキを補い余りある破壊力



神崎十三

解析／飲み頃KING

技解析

通常技&特殊技

→＋Bはかなりリーチが長く、間合いが離れてしまった時に使っていく。接近戦では立ちAを牽制として使う。

必殺技

ハッパは相手に向かって金棒を叩きつける技。弱なら立ちBやしゃがみBから連続技になる。

やせガマンはどんなに攻撃されてもひたすら一直線に走っていく技。走っている最中にコマンド投げ以外の必殺技（超奥義含む）を出すことができる。

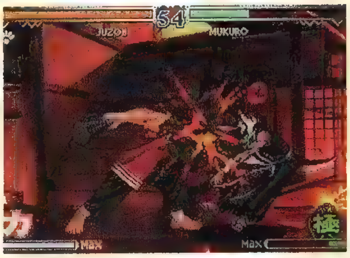
むずハナは、名前の通り鼻がムズムズしてくしゃみをし、その風圧で攻撃する技。出が遅いので連続技にならない。はっきりいってまったく使えない技だ。一応ボタン押しっぱなしでためることができるんだけど…ねえ？

ユラシは地面に金棒を叩きつけ、地面を揺さぶる技。今回は上段技になってしまった。強は空昇華に対応している。空中にいる相手をつかんでそのまま地面に叩きつけることができる。この時には昇華には対応しなくなる。



むずハナ。いつでもくしゃみが出せる十三ってとっても器用♡

岩クダキは『力』のみガードができない。コマンドの性質上防御がガラ空きになるのが難点。



岩クダキ。出るまでがちょっと遅いのが難点

鉄アタマは『技』のみの追加技。3発目まで入れることができ、その3発目はガードができない。

たたきツケは対空のコマンド投げ。相手が浮いてさえいれば必殺技でも平気でつかむ。少し早めに出せば確実につかまえられる。

ぼこナグリはたたきツケのあとの追加入力技。ここからさらに超奥義へとつなぐことができる。

すりツブシ。こちらもたたきツケのあとの追加入力技。ダメージはぼこナグリよりも大きいので普段はこっちを使っていくようにしよう。

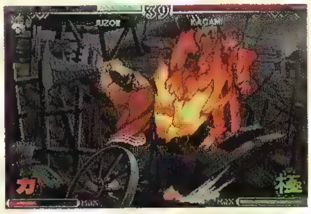
ぶんナゲは対地上用コマンド投げ。間合いははっきりいって狭い。ここから追加入力で追い打ちができるが、一応これ単体でもダメージは与えられる。

カットバシはぶんナゲから出る追加入力技。当てるタイミングによって威力が変化する。相手が燃えた場合クリーンヒットとなり威力が大きい。ふットバシのコマンドを入力することによってさらに追い打ちがかかる。

ふットバシはどこで当てても威力が一定のうえ、ダメージもそこそこ与えられる。

奥義

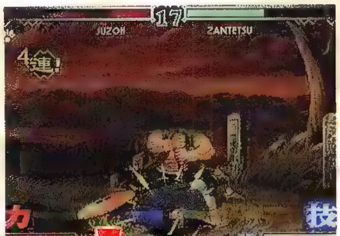
ほうむラン！はクリーンヒットすれば相手の体力の半分以上を奪うことができるすさまじい技。ゲージはこのために使うつもりでいた方がいい。しかし当てるタイミングが難しく練習が必要。



ほうむラン！でごち〜ん。ダメージがすごいの

大胆不敵（略）驚愕火山弾は唯一昇華になる技。弱ユラシでしか連続ヒットさせることができない。

刮目！はぼこナグリのあとの追加入力技。倒れてる相手めがけてジャンプし、金棒に全体重をかけて何度も落下する技。そこから超激働じゃイ！へとつなぐことができる。超奥義から潜在奥義へとつなぐので大ダメージ。



刮目！が出ている間に…



超激働じゃイ！に。なんかも一大爆発

対人戦ワンポイント講座

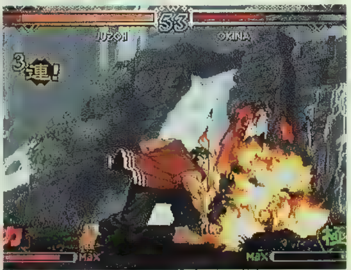
弱ハッパはスキが小さく、先端を当てるようにすれば相手の反撃を受けづらいので、牽制の意味もかねて積極的に使っていく。

接近戦では立ちAやしゃがみAで牽制しつつ、立ちBから連続技を狙っていく。

『技』ならガードされてもキャンセルをかけられるので、ガンガン押していくようにしよう。跳びこみは判定が強く威力も大きいジャンプBで安定だ。出るのが遅いので少し早めに出してやるといい。

十三の技の中で最も使える技、ぶんナゲについてだが、間合いははっきりいってあまり広くはない。失敗するとスキができてしまい反撃確定になってしまう。さらに追加入力で出る3つの技はどれもタイミングが異なり、ちゃんと当てられるようになるまで練習が必要だ。しかしそれを補って余るほどの破壊力を持っているので使わない手はない。

基本的には、ダッシュから、または跳びこみガード後という使い方がメインとなる。



連続技にもなる弱ハッパ。かなりごい〜んな感じ

技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
ハッパ	↓↘→＋AorB
やせガマン	↓↘→＋C
むずハナ	↓↙←＋C
ユラシ	→↓↘＋AorB
岩クダキ	→ため←＋C
鉄アタマ	岩クダキ中に↓↘→＋C
たたきツケ	接近して→↘↓↙←＋A
ぼこナグリ	たたきツケ中に↓↘→＋A
すりツブシ	たたきツケ中に↓↘→＋B
ぶんナゲ	接近して→↘↓↙←＋B
カットバシ（ふットバシ）	ぶんナゲ中に↓↘→＋BorC
●超奥義	
ほうむラン！	ぶんナゲ中に↓↘→＋AB
大胆不敵(略)驚愕火山弾	↓↘→↓↘→＋AB
刮目！	ぼこナグリ中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
●潜在奥義	
超激烈呆然(略)仰天大噴火	↓↘→↓↘→＋B
超激働じゃイ！	刮目！中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
●乱舞奥義	
超鮮烈改善(略)自在大乱打	↓↓＋AorB



中～遠距離で牽制しつつ狼牙・斜式と伏式の2択を狙え

鷲塚慶一郎

解析／ヒデ本条

技解析

通常技＆特殊技

立ちAは、リーチが長くキャンセルもかけることができるので、中間距離での牽制に使っていける。

ジャンプBはリーチは長いが技の発生は遅い。垂直ジャンプから出して、中間距離での牽制技として使うとなかなか強力。

ジャンプCは裏まわりが狙えるうえ、技の発生も早いので、跳びこむ際にはこの技を使っていきたい。しかも、昇りで出せば中段技になるというなんとも優れた技なのだ。

↘＋Cはリーチの長い下段技だ。ヒットさせれば↘＋Bの追い打ちが安定して決まる。キャンセル可能。

必殺技

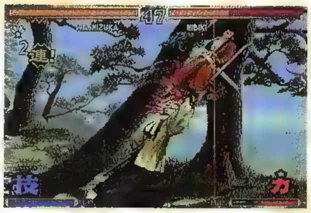
疾空殺は剣から衝撃波を飛ばす技。弱は1発衝撃波を放つ。画面端まで届かないが、技の発生が早く、弱斬りからでも連続技にすることができる。中間距離での牽制技として使っていけるが、スキもそれなりにあるので、多用は禁物だ。強は衝撃波を2発放つ。弱と違い画面端まで届くが、技の発生が遅いので使いにくい。もちろん連続技に組みこむことはできない。

虚空殺は斜め前方に刀を突き上げる対空技だ。しかし、真上の相手には当たらないうえ、無敵時間がないので、早めに出して置かないと相手に一方的につぶされてしまう。弱と強の違いは、弱は技の発生が早く攻撃判定が小さい。強はその逆といったところだ。相手を浮かせたあとの追い打ちにも使うことができるぞ。



画面端まで届くが、スキが大きくイマイチ使えない強疾空殺

狼牙は相手に向かって走っていきタックルを決める技だ。ヒットすれば相手をよろめかすことができる。スキが大きく、ガードされると反撃を受けてしまう。追加入力することによって、次の3つの技につなぐことができる。追加技は、狼牙から連続ヒットするうえ、ダウンを奪うことができるぞ。



虚空殺。対空以外にも、浮いた相手の追い打ちにも使えるぞ

狼牙・直式は、前方に鋭い突きを放つ技。スキは大きい。昇華に対応しているので、キャンセルで超奥義を出せば連続技になる。

狼牙・斜式は小さくジャンプして突きを放つ中段技。ガードされても投げ以外の技で反撃されることはほとんどない。かなり頼れる技。

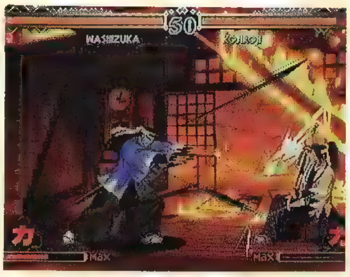
狼牙・伏式は相手の足元に突きを放つ下段技。技のスキは大きい。

俊殺は鋭く素早い突きを前方に放つ技。技の発生が早く、リーチも長いので、中間距離での牽制技として使っていける。しかし、近距離でガードされてしまうと、反撃を受けてしまうので注意。

追加技の俊殺・連は斜め上、正面、斜め下と連続して突きをくり出す技。スキが大きいので、近距離で使うのは控えた方がいいだろう。

俊速・無は『力』専用の技。この技は特殊で、ガード不能斬りのボタンをしばらく押しっぱなしにしておくと必殺技に変化するというものだ。突進力と攻撃力が大幅にアップするのだ。

しかし、この技を狙って決められる状況がなぁ…。



さりげなくスキの大きい俊殺・連。近距離での使用は控えましょう

技コマンド表

技	コマンド
必殺技	
疾空殺	←ため→＋AorB
虚空殺	↓ため↑＋AorB
狼牙	←ため→＋C
狼牙・直式	狼牙後↓↘→＋C
狼牙・斜式	狼牙後↓↙←＋C
狼牙・伏式	狼牙後↓↙←＋B
俊殺	↓↙←＋AorB
俊殺・連	俊殺ヒット後にAorB連打
俊速・無の間合い（力のみ）	BCため押し
●超奥義	
真・狼牙	↓↙←↙→＋AB
●潜在奥義	
最終・狼牙	↓↙←↙→＋B（ため可）
●乱舞奥義	
絶・狼牙	↓↓＋AorB

奥義

真・狼牙は突進乱舞系の技。ガードされた時のスキは小さい。強斬りキャンセルから出せば連続技になるので、使う機会はかなり多いはずだ。

最終・狼牙は刀を中段にかまえたあと、前に突進しつつ強烈な突きを放つ技。コマンド入力後、ボタンを押しっぱなしにして2秒以上ためると、ガード不能技にすることができる。とにかく技の発生が遅く、連続技に組みこむこともできないので使うのはかなり難しい。弾かれてしまうこともある。



対人戦で決まることは難しいであろう最終・狼牙!!

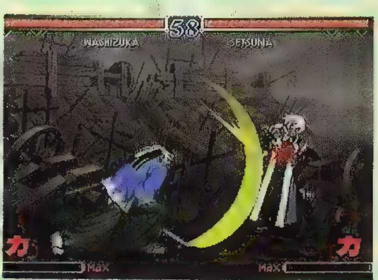
対人戦ワンポイント講座

リーチも長く、キャンセルのかかる立ちAをメインに、弱疾空殺、俊殺で相手を牽制しつつ、常に中～遠距離を保って闘うというのが基本戦法。相手の遠距離からの跳びこみは、ためが完了しているのであれば、早出し虚空殺で迎撃するのがベストだ。

立ちAキャンセル→狼牙から、追加技である狼牙・伏式と狼牙・斜式による2択攻撃がかなり強力。おもにスキの少ない狼牙・斜式を使い、たまに狼牙・伏式を使うと効果的だ。

跳びこみから攻める際は、技の発生が早く、裏まわりも狙えるジャンプCが使いやすい。技の発生の遅いジャンプBを使って跳びこむ際は、ジャンプの高い位置で技を出して置く必要がある。引きつけると相手に当たる前に着地してしまうぞ。

鷲塚はためキャラなので、立ちAをうまく出せないというそこのキミ、ABボタンを同時押ししてみなされ。レバーを後ろに入れたままでも立ちAを出すことができるぞ。



リーチ長く、頼れる立ちA斬り。サクサク牽制するべし



骸

解析／ハンター改

技解析

通常技&特殊技

←+Aは攻撃判定の発生が早く、接近戦で重宝する通常技。しかもキャンセルがかかり、タイミングがよければ立ちBにつなぐことも可能。

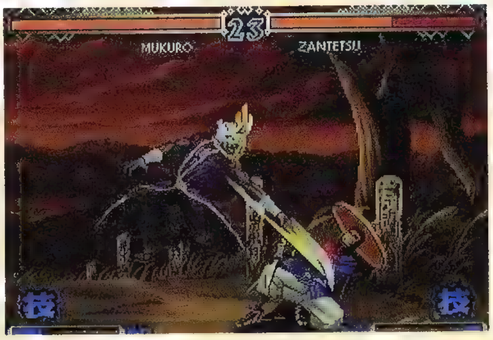
立ちBも発生が早い。早めに出せば、対空技にもなる。

しゃがみBは下段の2段技。剣質が『技』の時はキャンセルをかけることが可能。

↘+Cはスライディング。姿勢が低くなるので、一部の立ち技を空振りさせることができる。

ジャンプAは下方向に強く、小ジャンプからすぐに出せば中段技になる。しかし、前方ジャンプで出してしまうと反撃をもらってしまうので注意しよう。

狂行・臓物探りはダウン攻撃から出せる特殊技。レバガチャするだけでダメージが増えるので、ダウン攻撃が当たる場面では必ず出していくように。

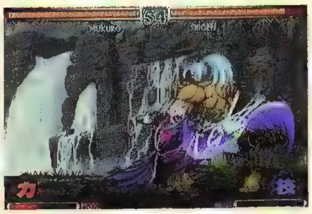


ジャンプ後、すぐに出せば中段に。ダメージは小さいけどね

必殺技

禿鷲は持っている武器を投げる技。強の禿鷲は強攻撃から連続技になる。前作の紫鏡のように、追加技の啄みを出すことができるが、今回の啄みは武器が地面に落ちるのではなく、その場で一時停止するような感じになっている。

廻転肝えぐりは、前作の紫鏡と同じく、刀を回転させる技。弱は前方に、強は斜め上方向に出す。そしてやっぱりけずりダメージは大きい。画面中央ならガードされても反撃を受けない。ボタンを連打すれば、リーチが伸びる追加技が出る。こっちも、ガードされてもスキはないので、とりあえず出してけずっておこう。



やっぱりけずりダメージは大きい。ガードキャンセルには注意しよう

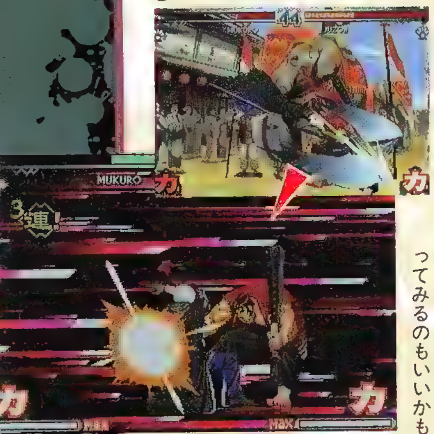
地舐め滑りは低い姿勢で走る移動技。通常技キャンセルで出して相手を混乱させたり、通常技や必殺技を空振りさせて反撃の糸口にするという使い方ができる。

斬肉鎌鼬は突進技。弱斬肉鎌鼬は弱、強、どちらからでもつながり、ダウン攻撃まで入るが、強はどこからもつながらず、そのうえ、ダウン攻撃も入らない。使うなら弱の方だけでいいだろう。

斬肉大鋏は空中からの突進技。弱は出した場所の真下に、強は斜め前方に突進する。剣質が『力』と『極』なら、迷兇死衰・凶器に昇華することが可能。ただし、弱斬肉大鋏からは間合いによっては連続ヒットしないので注意しよう。この技に当たる人なんてそういないから、存在自体忘れてもいいんだけどね…。

無慈悲はコマンド投げ。ダッシュや、地舐め滑りから狙ってみるのもいいかも。

対人戦では当たりにくい斬肉大鋏から…



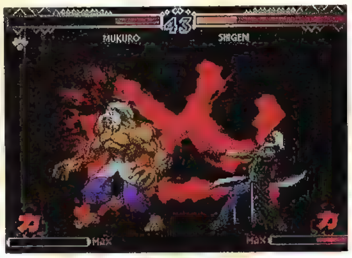
迷兇死衰・凶器に昇華可能！実践的じゃないので、忘れてもいいです

奥義

超奥義の迷兇死衰・凶器は、廻転肝えぐりのパワーアップ版。ボタンため押しで、出すタイミングをずらすことができる。廻転肝えぐりのパワーアップ版というだけあって、けずりダメージもかなり大きく、やはり当たった時のダメージも大きい。この技は、強攻撃から連続技になるので、積極的に狙っていこう。斬肉大鋏から昇華可能。

潜在奥義の迷兇死衰・凶飢は、前作の紫鏡が使っていた潜在奥義と同じ。突進して、当たったら『凶』の文字を書いて攻撃する。この技も凶器と同様に、強攻撃から連続技になる。

骸の乱舞奥義は、最後まで決めたあと、弱攻撃を追加で入れることができる。



「凶」の字で相手を切り刻む。連続技にどうぞ

技コマンド表

技名	コマンド
●特殊技	
狂行・臓物探り	ダウン攻撃中にレバガチャ
●必殺技	
禿鷲	↓↙←+AorB
啄み	禿鷲中に↑+B
廻転肝えぐり	→↓↘+AorB
廻転肝えぐり追加	廻転肝えぐり中にAorB連打
地舐め滑り	→←→+C
斬肉鎌鼬	←↙↓↘→+AorB
斬肉大鋏	空中で↓↙←+AorB
無慈悲	接近して→↘↓↙←+C
●超奥義	
迷兇死衰・凶器	↓↘→↓↘→+AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→+B
●乱舞奥義	
狂喜・微塵刻み	↓↓+AorB

対人戦ワンポイント講座

おすすめの剣質は、『力』。闘い方は、反撃できそうなところで、←+Aからの連続技を決めていくといった闘い方になるだろう。自分から攻める場合は、地舐め滑りで近寄っていったり、ジャンプBの攻撃判定の強さに頼っていくといった感じになる。

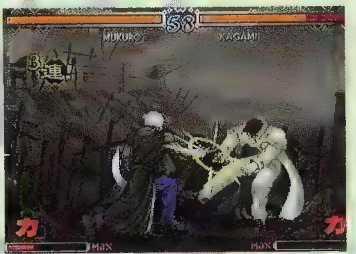
各剣質のおすすめ連続技を紹介。

『力』…←+A×2〜4↓斬肉鎌鼬↓ダウン攻撃〜狂行・臓物探り。

ジャンプから狙っていける連続技。前回の紫鏡とほぼ一緒である。これだけでゲージ一本奪うことも可能。

『技』…A・A・↓+B（連殺斬）↓斬肉鎌鼬or迷兇死衰・凶器

距離が遠い場合は、Aの数を減らさないと、↓+Bの2段目が当たらない。ゲージの有無で使い分けるといい。



この地獄突きが使えるっ！ここから連続技でGO！



豪快な技が多すぎる!? メインはやっぱり雀刺し

天野 漂

解析／飲み頃KING

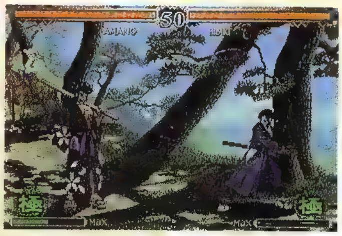
技解析

通常技&特殊技

ジャンプB、立ちBは、相手に当たらなかった場合は相変わらずよろけてしまう。出す時は確実に当てるように。

←+Bならよろけることもなくスキも小さい。かなり使えるので地上ではこちらを使っていった方が安全。

超挑発は剣質ゲージため。1回につきゲージの半分がたまる。しかしため終わるまでに約3秒もかかり、その間に攻撃を受けると無効になってしまう。はっきりいって使うのは命懸けなので、文字通り"超挑発"だ。



超挑発。使う機会あるんスかね？

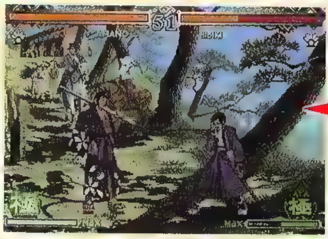
必殺技

雀刺しは前回からおなじみの突進技。小技からもキャンセル可能で、昇華対応にもなっている。スキが小さいのでがんがん出していっておっけえだ。

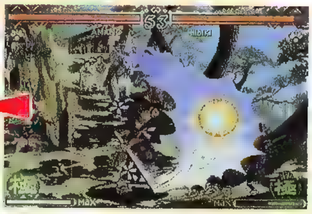
居飛車穴熊（九手詰め）は最大7ヒットするボタン連打技。これも小技から連続技になる。一度出してしまえばボタン連打の必要はナシ。

穴熊のふんどし脱ぎは居飛車穴熊の追加入力技。連続でここまでつなげることができる。中段の判定になっているのでガードされても出していくという選択もある。

必至は後ろにのけ反ったあと木刀を振り下ろす気合いの技。ボタンを押し続けることによってためることが可能。最後までためると必至～詰み！となり、ヒットさせると昇華が可能になるばかりか、相手は必ず気絶してしまう。しかし最後までためると3秒近くもかかってしまう。そこまで相手が待っていてくれるはずがないのでまず無理。でも一度くらいは決めてみたいよねっ？　また、必至～騙しはため解除の技だ。



あらら、気絶しちゃったよ。ってゆーかこれも使う機会あるんスか？



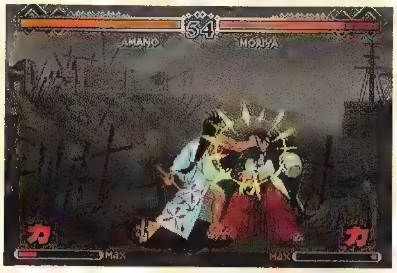
必至～詰み！が大当たりぃ～。一応ガード不可なの

高飛車はKOFの山崎のサドマゾのような技。顔を突き出している間に攻撃を受けると一撃当ててよろけさせ、そのあと背後にまわる。このあとは追撃が可能だ。

将棋倒しは頭突きを3回当てるコマンド投げ。通常技から連続で入れることができる。

桂馬の高上がりは対空や相手の技を止めたりといった使い方ができるアッパー。前方向に強いが、出しながら前に進むので対空で出したつもりが相手が頭上を通過していくといった、いやんなことも起こる。早めに出してジャンプの瞬間を押さえていくのがいいかも。一応飛び道具も跳ね返せる。

風車は今回から加わった新必殺技。相手にどぶろくをぶつけるというもの。出が遅いので連続技にはならないが、ヒットさせると相手がよろける（ド○フ）状態になり追い打ちが可能になる。



風車。このあとド○フになり追い打ちが可能。

奥義

通称"と金"ゲイザーこと盤上此の一手！"と金"は前回に引き続き昇華可能。ダメージもなかなかなので、入れられる時は確実に決めていくように。単発で出すのはスキがありすぎるので注意。

盤上此の一手！"飛車"は将棋の駒である"飛車"を真横に飛ばす技。一応中段技なのだが、出るのが遅いのでばれないように出すのは難しい。

盤上此の一手！"角行"は将棋の駒である"角行"を斜め上に打ち上げる技。やはり出るのが遅いので対空として考えない方がいい。



飛車が飛んでいってた～まや～。隅田川行きけって～い

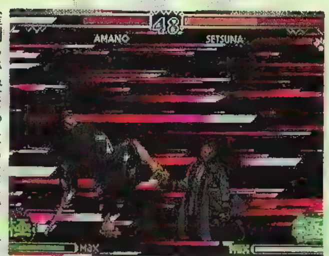
技コマンド表

●特殊技	
超挑発	↓↘→+スタートボタン
●必殺技	
雀刺し	→↙→+AorB
居飛車穴熊（九手詰め）	Aボタン連打
穴熊のふんどし脱ぎ	居飛車穴熊中に↓↘→+B
必至	→↘↓↙←+B
必至～詰み！	必至入力後Bをため押し
必至～騙し	必至のため押し中にD
高飛車	→↘↓↙←+C
将棋倒し	接近して↘↘+C
桂馬の高上がり	→↓↘+C
風車	↓↙←+A
●超奥義	
盤上此の一手！"と金"	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
盤上此の一手！"飛車"	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
盤上此の一手！"角行"	→↘↓↙←→↘↓↙←+A
●乱舞奥義	
たこ金	↓↓+AorB

対人戦ワンポイント講座

空中、地上ともに豪快な技が大きいが豪快すぎてどれもスキの多い技ばかり目立つ。そのため牽制に使える通常技が少ないので雀刺しを牽制として使っていく。また比較的スキの小さい➡+Bで間合いをつめ、『技』なら連殺斬から、『力』なら立ちAやしゃがみAなどから雀刺しへとつないでいくといいかも。また『力』はゲージがたまったら雀刺しからの昇華を露骨に狙っていくようにする。ヒットした瞬間に入力しなくてはならないので、あらかじめコマンドを早めに入力し、技がヒットしたらすぐボタンを押していくようにすれば失敗が少なくなるぞ。

跳びこみはなかなかの判定の強さを見せるジャンプCで確定。また➡+Cもリーチが長く意外に使いやすい。ダッシュからの将棋倒しも効果大なので、相手がこちらの技を警戒してガードをかためてきた時などに出していくようにしよう。



雀刺しが決まったらとにかく昇華。がんがん攻めろ

炎扇翔がため技に旋風からの攻めが主戦力



李烈火

解析／DSP-たろりん

技解析

通常技&特殊技

ジャンプBは2段目の発生が遅くなり、地上の相手に2段とも当てるのは非常に難しくなってしまった。

息吹は体力を回復できる技で、モーション中は相手の攻撃を食らってものけ反らないという特徴がある。



体力回復中。食らっても全然平気です（それ、いいすぎ）

霞は全身無敵になる避け動作。通常技キャンセルで出すことはできないが、動作前・動作後ともにスキはない。ここから以下の4つの特殊技に派生できる。

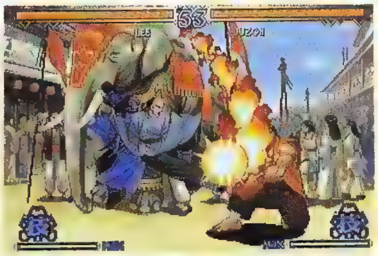
火影…扇子で攻撃する技。発生が遅いが、キャンセルがきくぞ。

焔群…中段。発生はそこそこ早く、スキもない。

旋風…下段技。続けて↓＋Cを入力すると3回連続で出せる他、龍砕落に派生できる。連殺斬中に↓＋Cで出せるのも前作から変わらず。

発勁…相手の飛び道具を跳ね返すことができる。発生は遅いので、見てから狙うのは難しい。通常の攻撃判定もあり、スキが小さいので、ヒットすれば立ちAがつながる。

龍砕落は旋風からの派生技。判定は中段で、4ヒットする。スキは小さいので、ここからさらに連続技が狙えるのだが、ヒット後に間合いが離れるようになってしまったため、リーチの長い技にしかつなぐことができない。



霞からの派生の1つ、焔群。中段でスキがなく、かなり強い

必殺技

龍槌旋は、炎をまとった回転浴びせ蹴りで、3回連続入力できる。今回は中段ではなくなってしまったが、しゃがんでいる相手にも連続技としてつながるようになった。

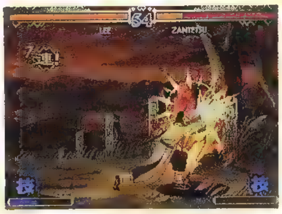


早めに出せば全然使える。旋風を出した時などにためを作ろう

龍翔旋は、空中で龍槌旋を出せるもので、2回連続入力できる。こちらは中段判定。

炎扇翔はため技に変更されたが、相変わらず発生が早いので、対空に使いやすい。威力も大きいので頼れるぞ。ヒット後に↓＋Bで追加技が出せる（受け身やダウン回避が取れなくなるので、追い打ちが確定する）。

炎龍擺尾は昇華対応の突進技。弱は2ヒットするが、立っている相手にヒットさせてもダウンを奪うことはできず、反撃を受けてしまう。強は1ヒットだが、←↙↓↘→＋Bで追加技が出せて、これがヒットすればダウンを奪える。素早く入力すれば連続ヒットするぞ。また、弱、強ともにしゃがんでいる相手にヒットさせると浮かせることができる（強ならば追加技で追い打ちできる）。



今回は強炎龍擺尾からの追加技は地上でもつながるようになった

無影脚は空中から急降下し、相手に触れると蹴りを連発する技。ジャンプ攻撃からキャンセルで出せるが、スキが大きいので使いにくい。

奥義

奥義・炎龍纏身は、扇子で攻撃したあと突進する技。リーチは短いが、発生は早いので、弱攻撃からでも連続技にすることができる。

秘奥義・蒼天無影脚は突進乱舞技。発生は非常に早く、弱攻撃からでも連続技になる。スキは大きいので連続技専用といえる。



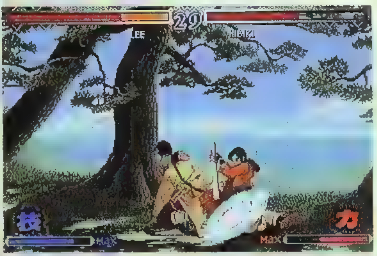
奥義・炎龍纏身。連続技に組みこんで使おう。威力は大きい方

対人戦ワンポイント講座

今回も主戦力は下段技の旋風、およびそこからの派生。「力」では、立ちAなどを当ててから霞→旋風、「技」では連殺斬から↓＋Cで出していこう。

旋風からの攻めは、ディレイの旋風と龍砕落の2択が基本だが、龍砕落は発生が遅くて見切られやすいので、たまにまぜる程度にしよう。また、旋風はガードされていると1～3発目のどこで止めても反撃を受けてしまうから、1～2発で止めたり、ディレイを駆使して、相手に反撃の的をしぼらせないようにしよう。

旋風がヒットしたら連続技につなぎたいところだが、相手がディレイの旋風を途中から食らった場合などは、ヒット確認が難しい。しかし、旋風はヒットしていればそのあとの状況は五分。続けて立ちAを出したり、霞→旋風or焔群で攻めるとよい。弾きや、ダッシュからの投げを狙うという選択も考えられるぞ。



とりあえず今回もこの技でネチネチ攻めるのが基本です

技コマンド表

●特殊技

技	コマンド
霞	AB同時押し
火影	霞中にA
焔群	霞中にB
旋風	霞中にC
発勁	霞中にD
龍砕落	コンビネーション中に→＋C
息吹	挑発中スタートボタン押しっぱなし

●必殺技

技	コマンド
龍槌旋	↓↙←＋C（3回連続入力）
龍翔旋	空中で↓↙←＋C（2回連続入力）
炎扇翔	↓ため↑＋B（ヒット中↓＋Bで追加技）
炎龍擺尾	→↘↓↙←＋AorB（ヒット中←↙↓↘→＋Bで追加技）
無影脚	空中で↓↘→＋C

●超奥義

技	コマンド
奥義・炎龍纏身	↓↙←↙→＋AB

●潜在奥義

技	コマンド
秘奥義・蒼天無影脚	↓↙←↙→＋B

●乱舞奥義

技	コマンド
絶命奥義・天地黎明脚	↓↓＋AorB



攻撃の起点はしゃがみC 力と技で攻撃スタイルも変化

斬鉄

解析／ILP-ケンちゃん

技コマンド表	
●必殺技	
流影刃	↓↘→+A
朧斬り	→↓↘+C
気孔砲	↓↙←+B
影法師	→←→+C
断ち骨破	影法師中に↓↙←+A
霞斬り	影法師中に↓↙←+B
天魔落とし	→↘↓↙←+C(空中でも可)
水面隠れ	←↓↙+A
骸縫い	空中で↓↘→+AorB
天魔脚	空中で↓+C
転輪	天魔脚中↓+C
●超奥義	
断鋼刃	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
闇狩り	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+B
●乱舞奥義	
蟷螂双刃	↓↓+AorB

必殺技

流影刃はヒットさせれば相手を浮かせることができ、そこからジャンプBなどで追い打ちできる。しかし、とてもリーチが短いので、近くで攻撃を当てないと空振りしてしまうので注意しよう。スキは少ない方だ。

朧斬りのおもな使い道は、連殺斬からの連続技や、少し先読みの対空技として使っていく。少々出が遅いが、威力は大きいのでそこそこ使い勝手はいいだろう。

気孔砲は弱斬りからつながるほど技の出るスピードは早く威力も期待できるので、斬鉄の主力となっていく技だ。『力』では昇華に対応している技なので、断鋼刃につないでいける。しかし、早めに出さないとダウンしてしまってつながらなくなってしまうので注意。『技』では、スキが小さいのが特徴だ。連殺斬から決めよう。

影法師は、姿を消しながら突然ダッシュする新技。ここからは次の2つの技が追加で出せる。

断ち骨破は影法師から追加で出せる技。目の前に真空波を出す。技の出はけっこう早いので、立ちB↓影法師↓断ち骨破というように連続技にもできる。うまいタイミングで出すと相手を逆ガードにできるので練習しよう。

霞斬りも影法師からの技。上から刀を降り下ろす。中段技で、連続技に組みこんでいける。さらに、ヒットさせると必殺技でキャンセルしていけるぞ。断ち骨破と同様にガード方向を惑わせて使っていくといいだろう。

天魔落としは、『技』ではいまいち威力が小さいが、『力』では、重要なダメージ源の一つだ。ちなみに空中でも出せるぞ。

水面隠れは相手は分からなくなるが、自分も分かりづらくなるので注意。

骸縫いは2発まで出せるが、スキが大きくなってしまう。一発目がヒットすれば、2発目もつながる。

天魔脚は、空中にいる相手にヒットさせると地面に叩き落とし、地上だと多段の蹴りを出す。そこから転輪につないでいける。

奥義

断鋼刃は、強斬りから連続でヒットする。決められる時は確実に決めていこう。なんと中段技なのだ。

潜在奥義の闇狩りはコマンド投げだ。ジャンプをして攻撃を出さずに着地して狙ったり、ダッシュから決めよう。

技解析

通常技&特殊技

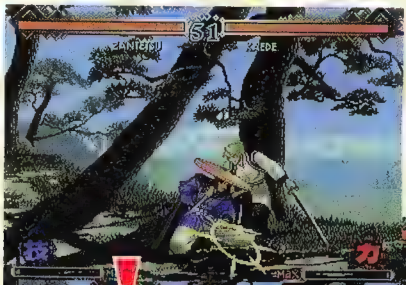


この裏まわりっぷりはたまらん。弾かれないし

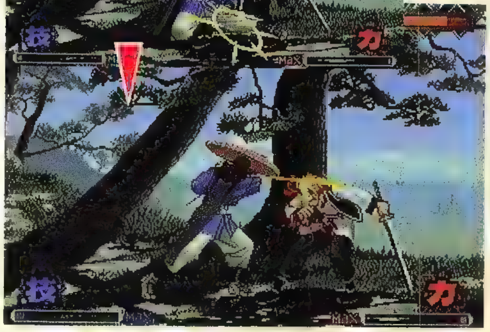
立ちAは、出の早い通常技なので、牽制に使える。さらにヒットしたら『技』なら連殺斬、『力』ならキャンセル気孔砲をつなげていこう。

ジャンプBは斬鉄の主戦力となる技。裏まわりの性能がいいので、ガンガン使ってガード方向を惑わせていこう。完全に裏まわりしきってしまえば弾かれることもないぞ。

しゃがみCは、地上戦で最も使い勝手のいい技だ。ヒットした場合立ちAに楽につなげていけるので、そこからダメージを奪っていこう。



うまくしゃがみCをぺしっと当てたら…



立ちAにつなぎ、連続技をかっこよく決めようぜ



相手の目の前で走っていって…



えーいっ。逆ガードでーい。びびったかっ

対人戦ワンポイント講座

斬鉄の戦法はしゃがみCからの連続技を主体に攻めていくことが基本となる。しゃがみCから『技』なら、立ちA・B↓キャンセル気孔砲（or断鋼刃）。『力』なら、立ちA↓キャンセル気孔砲（↓断鋼刃）という連続技を入れていくといい。

『力』は、天魔落としのダメージが大きいので、これを主体にして闘っていくといいだろう。ジャンプBで裏まわりすると見せかけて、出さずに着地でそのまま投げてみたり、しゃがみC連打からダッシュして投げを狙ったり、色々なシチュエーションを考えていこう。

『技』はスタイルが違ってくる。ダメージ源は連殺斬からの必殺技なので、いかにしゃがみCを当てるか、相手の攻撃を弾くか、ジャンプBを当てるかということを念頭に置いて攻めるといい。余裕があれば、流影刃からの連続技を狙っていくといいだろう。



この流影刃で浮かせて、ちゃちゃっと空中連続技だ



直衛示源

解析／飲み頃KING

技解析

通常技&特殊技

←＋Bは体が鋼鉄っぽい色になり、下段以外の攻撃を受けても攻撃を続行できる特性（命名　示源アーマー）を持っている。

通常技から投げ技へのキャンセル連続技は、『力』のみ入れられる。

必殺技

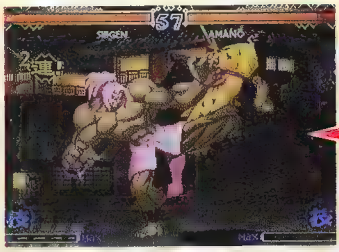
白虎爪は、弱なら通常技からキャンセルで連続技になるし、スキも小さいので反撃されにくい。『技』のみ強で出せば示源アーマーになる。

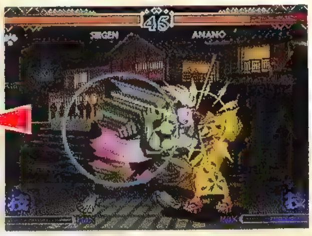
白虎襲は今回から加わった新技。ステップからタックルを仕掛けていくというもの。『技』のみ3回まで入力できるが、2回目の入力の時に蹴り上げるような技が出る。この時相手は浮いた状態なので、そこに追い打ちをかけられる。絶咆吼などがいいかも。ちなみに3回まで入力すると追い打ちはできない。

烈咆吼と絶咆吼は、ボタンを連打しなくても最後まで技が出せるようになった。絶咆吼は相変わらず先読みの対空として使っていけるが、いまいち。

翡翠砕はボタンによって投げ間合いが変化する技。『力』のみBで出した時示源アーマーになる。

金剛砕は前回と違い、ここからさまざまな投げへと発展するようになった。すべて決めることができれば大ダメージを与えることができる。しかし、同じボタンを押すことによって投げ抜けができるので、同じ投げのパターンだと相手に読まれてしまう。毎回違ったパターンでいくようにして、なるべく投げ抜けをされないようにしよう。


蹴り上げっ！　このあとばりばり追い打ち


タックルをぶちかまして…

奥義

暴虎憑河は相手にタックルをぶちかます、唯一昇華が成立する技。これ単体ではあまりダメージを与えられず、追加入力から出る技を加えることによって大ダメージとなる。

驚天動地は暴虎憑河から発生する技の一つ。暴虎憑河がガードされていても容赦なく投げてしまう。当然投げのダメージはもろに入るので、相手のガードの上から強引に投げていってしまおう。

勇往邁進。これも追加入力技。ガードされてもけずりに使えるが反撃確定なので使わない方が…。

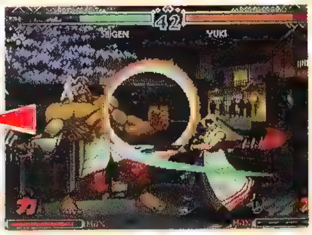
動天驚地は示源アーマーを発生させつつ相手をつかむ投げ技。他の技と同様に下段攻撃を食らうとそこで止まってしまう。

震天動地は壊のあとの追加入力技。他の技と同様に投げ抜けが可能。

因果応報は攻撃を受けて発動する投げ技。はっきりいってダメージがハンパじゃない。相手の跳びこみに対して使っていくと効果大。

怒髪衝天は握中に出る追加入力技。潜在奥義なのにもかかわらず投げ抜けが可能。勘弁してください…。


どかーん。すげぇ減るんですけど


ありゃ、攻撃しちゃったのね

技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
白虎爪	↓↙←＋AorB
白虎襲	↓↙←＋C
烈咆吼	→↓↘＋A
絶咆吼	接近して→↓↘＋B
翡翠砕	接近して←↙↓↘→＋AorBorC
金剛砕	→↘↓↙←→＋C
壊	金剛砕中に←↙↓↘→＋A
握	金剛砕中に←↙↓↘→＋B
潰	壊中に↓↙←＋A
烈	壊中に↓↙←＋B
昇	握中に↓↙←＋A
墜	握中に↓↙←＋C
瑠璃砕	空中で接近してCD
●超奥義	
暴虎憑河	↓↘→↓↘→＋AB
驚天動地	暴虎憑河中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
勇往邁進	暴虎憑河中に←↙↓↘→＋B
動天驚地	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
震天動地	壊中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB
因果応報	←↙↓↘→←＋AB
●潜在奥義	
不倶戴天	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
怒髪衝天	握中に→↘↓↙←→↘↓↙←＋C
●乱舞奥義	
抜山倒河	↓↓＋AorB

対人戦ワンポイント講座

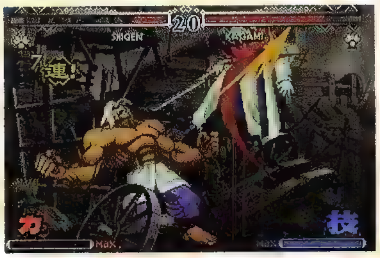
遠距離ならばしゃがみBの駆け引きが必要となってくる。

跳びこみはリーチがあるジャンプBで安定だろう。遠めのぎりぎり当たるところで垂直ジャンプから出していくのもいい。

近距離ならば立ちAやしゃがみAをメインに攻めていく。『技』なら、連殺斬のあと白虎襲で浮かせて絶咆吼で追い打ちをする。立ちBはけっこうリーチが長いので多少離れていても大丈夫だ。しゃがみBからでもつなぐことができるのでヒットした場合は必ずつないでいくようにしよう。

『力』は投げを中心に闘っていく。通常技からキャンセルでつないでいこう。また翡翠砕（B）は示源アーマーなので、相手の跳びこみをガードしたあとに出していくと効果的だ。ゲージがたまったらやはり因果応報を狙っていくべきだろう。露骨に狙っていくとばれやすいので、ある程度


跳びこみをわざと食らって翡翠砕を出すのも一つの手だ


怒髪衝天。投げ抜けされなきゃよかったんだけどね

※壊も握のあとで追加入力しないと、轟震という技が出ます。



降炎襲、焔咆吼をメインに豪快に攻めまくろう！

嘉神慎之介

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技&特殊技

しゃがみAは、振りが早く、リーチが長い。牽制に使える。
ジャンプCは、裏まわりを狙える。下方に強いジャンプBと使い分けると効果的。

必殺技

飛燕翼は、近距離でガードされると反撃を受けるが、ヒットすれば問題ないので連続技に組みこもう。先端が相手にかするくらいの間合いからなら牽制にも使っていけるぞ。
劫炎爪は、強からでないと連続技に組みこめないが、その分攻撃判定は飛燕翼より大きい。対空になることもあるが、とりわけスキが小さいわけでもないので、連続技専用と考えるのがよさそう。
不知火は、劫炎爪の追加技。ガードされるとスキだらけなので多用はできない。強攻撃からなら連続技に組みこめる。『技』ではヒット確認ができる連殺斬から狙っていくといい。また、この技は空中受け身が可能なので油断は禁物！
受け身を多用する相手には焦咆吼（画面端近くなら昇華）などできっちり対処していくように！
焦咆吼は、ボタンにより技発生（出の早さ）、上昇する高さ、威力が違う。どちらも昇華対応の技だが、Aは出が早く、空振り時のスキもBより若干短いので、対空技として信頼できる。Bは出が遅いため対空には不向きだが、降炎襲やしゃがみC×1～4発から連続技に組みこめるぞ。
焔咆吼は、いわゆる近距離形のコマンド投げ。間合いは通常投げより広く、出はじめが無敵なのでつぶされることはまずない。また、単発の弱攻撃や降炎襲から連続技に組みこめる。嘉神はダッシュも早いので、対人戦では積極的に狙っていこう。
降炎襲は、空中専用の突進技。キャンセル可能なので、飛燕翼、劫炎爪、焦咆吼、焔咆吼につなぐことができる。また、出す位置によっては裏まわりを狙うこともできちゃうぞ。弾きには弱いので、乱発するのは危険！
静かなる鼓動は、任意ボタンを押し続けることで一定量の剣質ゲージをためられる技。もちろん、ボタンを離せばすぐに解除されるぞ。『力』なら→+C（ヒット後、ダウン回避不能）キャンセルでためるといい。『技』は連殺斬の最後を→+Cにしてダウンを奪おう。ノーキャンセルになってしまうが、充分ためる時間はあるぞい。



空振りしてしまうとさすがに隙はあるが間合いは広い。盗人美学爆発！



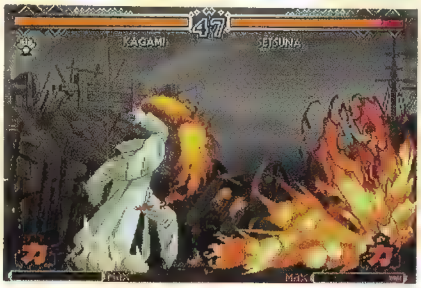
裏まわり、超低空で男の美学を学ばせてやろう。時折、出すタイミングを変えるのが効果的♡

奥義

星火燎原は、地上ガード不能の飛び道具。聞こえはいいが、技発生が遅いため連続技に組みこむことはできない。適当に出してもジャンプで簡単に回避されてしまうので、ダウン回避不能の技（→+Cなど）がヒットしたあとに相手の起き上がり（移動起き上がり・後転など）に重ねるように使ってみよう。
紅蓮朱雀は、空中専用の超奥義。残念ながら技発生が遅いため、昇華以外では連続技に組みこむことはできない。降炎襲と同様に弾きで返されてしまうため多用はできないが、降炎襲（超低空）～後ろジャンプ紅蓮朱雀…という感じに引っかけとして使おう。
鳳凰天昇は、技発生（出の早さ）、威力共に紅蓮朱雀を上まわるので、跳びこみ攻撃キャンセルで連続技に組みこめる。また、低空で出すことも可能なので、キャンセルを使わず昇り跳びこみ攻撃（空振り）～鳳凰天昇…てな感じにも使える。
図南鵬翼は、連殺斬のように一定数の技を決める乱舞奥義。今のところ連続技に組みこむことはできないが、発動攻撃（Aボタン＝中段、Bボタン＝下段）で2択を迫ることができる。また、ボタンの使い分けでルート（分岐）を変えることもでき、発動攻撃をガードされたとしても2択を迫るポイントは多々ある。中段技は5、7、8段目（順に基本ルートのA、別ルートのB+C、C or→B+C）、下段技は5、7、10段目（順に別ルートの↓C、↓C、↓↘→+A）となっているぞ。

技コマンド表

●必殺技	
飛燕翼	↓↘→+A
劫炎爪	↓↘→+B
不知火	劫炎爪中に↓↘→+B
焦咆吼	→↓↘+AorB
焔咆吼	接近して→↘↓↙←+AorB
降炎襲	空中で↓+C
静かなる鼓動	↓↙←+C（押し続ける）
●超奥義	
星火燎原	→←↙↓↘→+AB
紅蓮朱雀	空中で←↙↓↘→++AB
●潜在奥義	
鳳凰天昇	空中で←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
図南鵬翼	↓↓+AorB



使い勝手が悪いがそれでも使うのが男の美学！ ウィ～♡ うまく火葬しませう

対人戦ワンポイント講座

両モード共通で頼りになる必殺技は降炎襲。超低空or裏まわりで出せるようにしよう。降炎襲からの追撃は、裏まわりになっても表状態のコマンドでバッチリ連続技になる焔咆吼をメインに。しかも降炎襲→焔咆吼のキャンセルタイミングを少し遅らせることで、降炎襲をガードされた時でも焔咆吼でカバーできる。かなりインチキ臭いが対戦では有効な手段の一つ。
多用していきたい戦法は、ダッシュ焔咆吼。相手が少しでもスキを見せたらすかさず狙っていこう。小技をガードさせたあとも狙い目だ。
『力』では、斬り攻撃を目押しでつなげることができない。しかし、裏まわりジャンプCやジャンプBからしゃがみC×1～4発…っといったお手軽連続技を狙うことで補うことができる。一見、ショボイ感じがするけど、攻撃力の高い『力』だけにけっこうダメージを与えられる。また、降炎襲→焔咆吼の連続技（連係）と併用し、しゃがみCがガードされたら間髪置かずに焔咆吼…ってな連係もインチキ臭くてかなり有効だぞ。
『技』には連殺斬があるので連続技には困らないが、下段技から始動する〝しゃがみC×1～4→キャンセル焦咆吼or焔咆吼or飛燕翼〟や、降炎襲→焔咆吼などの連続技（連係）をまぜれば効果的だ！■



中、遠距離をキープしつつ瞬塵で奇襲をかけろ!

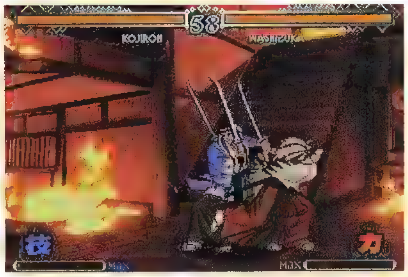
真田小次郎

解析／DSP-たろりん

技解析

通常技&特殊技

立ちAとしゃがみAは、リーチがそこそこあるので、中間距離での牽制に使うことができる。ただし、スキは大きいので連発はできない。ジャンプBはリーチが長いので、先読み対空を兼ねた牽制技として使える。垂直ジャンプから出すと使いやすい。ジャンプCは跳びこみに適している他、昇りで出せば中段になるぞ。↘+Cはスライディング。下段技で、キャンセルが可能。見ためよりもリーチが短いのが難点。



瞬塵。このように、相手の背後にまわることができるぞ

必殺技

瞬塵は前方に高速で移動する技で、相手を通り抜けて背後にまわることも可能。移動中、好きなタイミングで他の必殺技を出すことができるぞ。ただし、相手の背後にまわってすぐに必殺技を出すと、振り向かずに技が出てしまう。振り向きモーションに入ってから出せばOKだ。

天地は瞬塵中に出せる投げ技。間合いはあまり広くないが、相手の後ろにまわってからでも、間合いの中にいればつかむことができる。

翔尾閃は突進技。技の前半は下段で、ヒットすればダウンを奪えるが、後半が当たると上段になり、ダウンも奪えなくなる。近い間合いから使って前半部分が相手に当たれば、弱攻撃からでも連続技に組みこめるぞ。

無明剣は、3発の突きを放つ技で、弱攻撃からでも連続技になる。1段目は昇華に対応しているぞ。スキが大きいので連続技専用だ。

虚空殺は対空技だが、無敵時間はないので早めに出す必要がある。弱は発生が早いが攻撃判定が小さい。強は攻撃判定が大きく、地上の相手にも当たりやすくなっている。対空に使うなら弱を、浮かせたあとの追い打ちなどには強を使うといいぞ。相手が真上にいると当たらないことには注意。

散華は『技』専用で、打ち上げ斬りと同じような中段技。発生が遅いうえ、キャンセルから出したり連続斬に組みこむことはできないが、打ち上げ斬りよりも高く相手を浮かせることができる。

無二・烈は『力』専用。防御不可斬りのボタンを2秒以上押しっぱなしにすると必殺技に変化するというもの。通常の防御不可斬りよりも突進力が高く、威力も大きいのだが、決める機会はまずないだろう。

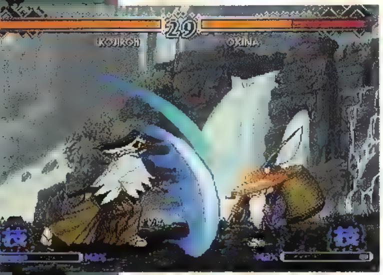
疾空殺は飛び道具。弱は1発で、端まで届かないのだが、強は2発の弾を同時に撃ち出し、端まで届くという違いがある。強は発生が遅すぎるので、基本的には弱を使っていくといい。



天地は瞬塵中に出せる投げ。貴重なダメージ源ナリよ



無明剣。3段技で、1段目だけが昇華に対応しているのだ



疾空殺。飛び道具だが、遠くで撃つと危険。キャンセルで出そう

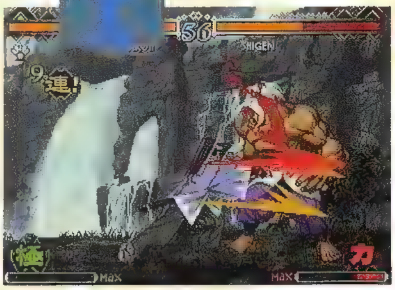
技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
瞬塵	↓↙←+C
天地	瞬塵中にC
翔尾閃	↓↙←+A
無明剣	↓↙←+B
虚空殺	→↓↘+AorB
散華（技のみ）	→BC
無二・烈（力のみ）	BC（2秒以上ため）
疾空殺	↓↙→+AorB
●超奥義	
無明剣・贄	↓↙←↙→AB
●潜在奥義	
狼牙・零	↓↙←↙→+B（ため可）
●乱舞奥義	
百舌連斬	↓↓+AorB

奥義

無明剣・贄は突進乱舞技。強攻撃から連続技に組みこんで使おう。もちろん、『力』と『極』では、無明剣から昇華でつなぐのが一番。ちなみに、技の途中に中段判定の突きがまじっているぞ。

狼牙・零は強烈な突きを放つ技。ボタンを押しっぱなしにしてためることで威力が上がり、2秒以上ためるとガード不能になるというおまけがつく。しかし、ためずに発射しても発生が遅く、確実に決められる状況はほとんどない。ガードされても反撃を受けにくいのが救い。



無明剣・贄。突きを何発も決めたあと、虚空殺でフィニッシュ

対人戦ワンポイント講座

中～遠距離をキープし、立ちA、しゃがみA、弱疾空殺などで牽制するのが基本。

立ちAはしゃがみAよりもリーチが長く、キャンセルもかかるので、主力となる技。キャンセル弱疾空殺は、立ちAがヒットしていれば連続技になるぞ。しゃがみAは下段なのが利点。ただしスキが大きいので、出したあとはいったん相手の動きをうかがおう。

こうして牽制している中に、たまに瞬塵～天地やダッシュ小ジャンプCといった技で奇襲を仕掛けてダメージを与えよう。立ちAをガードされた時にキャンセル瞬塵という動きもおもしろい。立ちAの先端をガードさせた時ならば天地を決められる。技を出さなければ間合いを離すことができるのも、遠距離をキープしたい真田にとっては利点となる。

相手を通り抜けてから翔尾閃を出すのも有効だが、振り向きモーションに入ってから出さないと逆側に技を出してしまうため、隙間の大きい攻めになる。多用は禁物だぞ。



立ちAはリーチがそこそこある。接近戦ではとりあえずコレだ



立ちAで間合いを計って相手の出方を見て斬る也！

高嶺 響

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技&特殊技

立ちAは、出が早く、スキも小さいので牽制技には最適。

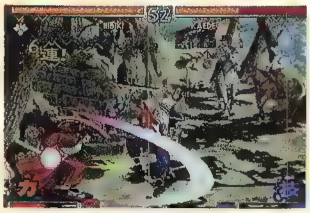
紙一重にてかわす也は、攻撃回避技。のけ反った一瞬のみ上半身無敵。そんなに回避能力に頼ることはできないので、連係にまぜて派生技を使っていくといいだろう。

間を詰めること肝要也&間をおくこと肝要也。どちらも紙一重にてかわす也の派生技。前者は相手に向かって走っていく移動技。ダッシュの残像がある間は上半身無敵で、ダッシュ中に必殺技を出せる。後者は後方に小さくジャンプするので、移動技というより回避技といえよう。意外と着地にスキがなく、残像が出ている間も全身無敵という特性がある。また、ジャンプ中に空中技を出せるので、位置関係によっては連続技を狙える。

備えを怠らぬ心也は、任意ボタンを押しっぱなしにすることで剣質ゲージをためることができ、離すと解除される。難点は、たまり具合が悪いということかな…？

必殺技

遠間にて斬る也は、弱攻撃からでも連続技に組みこめるが、間合いが離れる技をガードした時でも反撃技として活用できる。Aで上段、Bで下段となっているが、連続技に組みこむ際はダウンを奪える下段を迷わずキャンセルしよう。欠点は技硬直が長く、近距離でガードされたら確実に反撃を受けてしまうこと。牽制技として使用する際は中間距離から先端を目安にね♡

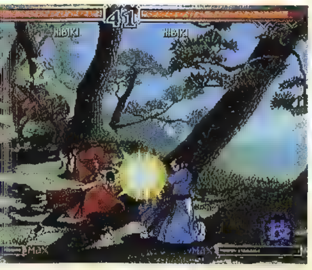

リーチを活かして連続技に組みこむのじゃ。上段は先端目安で牽制に♡

近寄りて斬る也は、突進技（昇華対応）。コマンドを入力すると相手に向かって走り出し、任意ボタンを離すことで発動する。相手の近くで発動すれば（裏にまわりこむ）ダメージが大きく、ヒット後にダウンを奪えるぞ（『技』なら近間発動ヒット後に一部必殺技をキャンセルできる）。反面、遠目で発動してしまうと（剣先が当たるくらい）威力が小さくなるうえに、ヒットしてもダウンを奪えなくなってしまう。強攻撃からしか連続技に組みこめないが、スキは小さいので奇襲としてもガンガン使っていけそう♡

水月を突く也は、任意ボタンを長く押すほど威力が高くなる中段技。ヒット後は、ダウン攻撃（↘+B or 立ちC）、遠間にて斬る也(下段がよい)、発勝する神気也、屍を越え行く也などで追い打ちできる。しかし、技発生が遅いため連続技には組みこめないし、弾きの絶好の的にもなりかねない。乱発禁止！

居を合わす也は、いわゆる当て身投げ。対象は、跳びこみ攻撃、上段&中段技、必殺技（飛び道具&奥義不可）など。ダウン回避不能技なので、↘+Bや立ちCで追撃可能。発生が早く威力も大きめ（追撃含む）だが、相手の攻撃を受ける時間が短いので使いどころが難しい…。

抜かば斬る也&抜かずば斬らぬ也は、居を合わす也ヒット後の追加技。前者は威力が大きく、後者は気絶値が高いのだが、どちらもダウン回避可能なので追い打ちすることはできない。居を合わす→ダウン攻撃の方で安定でしょ♡


ヒット後に様々な追撃ができる水月を突く也。タイミングをずらして使うナリ〜♡

奥義

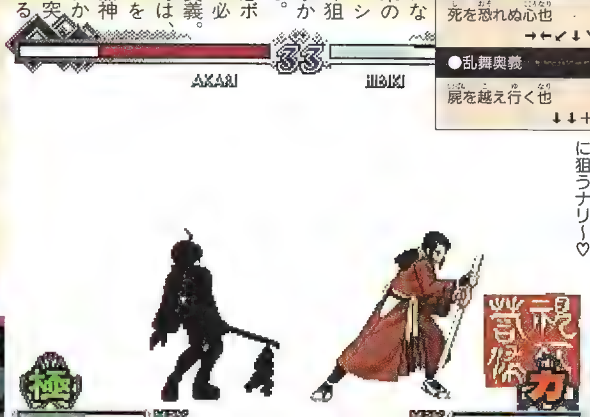
発勝する神気也は、近寄りて斬る也のパワーアップ版。しかし、ガードされた時のスキは比べ物にならないほど大きいので、昇華や強攻撃（ダッシュ上段攻撃や立ちBなど）から連続技に組みこもう。

死を恐れぬ心也は、近距離発動型のガード不能投げ。規定の間合いの外でも発動できるが、ガード不能投げではなく、威力の小さい打撃技になってしまうので注意。本来の威力を発揮するためにダッシュや空ジャンプから手堅く狙っていくのが望ましい。弱攻撃からでも連続技に組みこめる。

屍を越え行く也は、任意ボタンの使い分けで通常技や必殺技を組み合わせる乱舞奥義。発動攻撃をガードされた時は、乱舞奥義のルート（分岐）を使い分けて中段or下段（嘉神の技解析参照）と2択を仕かけるべし！ 一応、水月を突く也から連続技に組みこめる。

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
紙一重にてかわす也	AB同時押し
間を詰めること肝要也	紙一重にてかわす也中に→+C
間をおくこと肝要也	紙一重にてかわす也中に←+C
備えを怠らぬ心也	スタートボタン押しっ放し
●必殺技	
遠間にて斬る也	↓↘→+AorB
近寄りて斬る也	→↓↘+B
水月を突く也	→↓↘+C
居を合わす也	←↙↓↘→+C
抜かば斬る也	居を合わす也中にC
抜かずば斬らぬ也	居を合わす也中にBC
●超奥義	
発勝する神気也	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→+B
●乱舞奥義	
屍を越え行く也	↓↓+AorB


演出が凝ってる潜在奥義。玉砕を恐れず、ダッシュや空ジャンプ後に狙うナリ〜♡

対人戦ワンポイント講座

裏まわりジャンプBで画面端に着地した際などは、紙一重にてかわす也→間をおくこと肝要也(ジャンプBを出す)で中段を狙える。ヒット後はそのまま連続技を決めることができるので狙ってみては？

ジャンプBは画面端問わず昇りで出せば中段技になるので、単発攻撃になりがちな「力」は覚えておこう。

両モード共に立ちAで相手との間合いを計り、近寄りて斬る也やダッシュ攻撃（ダッシュ投げも有効）で一気に間合いをつめたり、一歩さがって遠間にて斬る也で牽制しつつ相手の出方を見るといいぞ。

また、立ちBは上方向にも強い。中間距離時に遠間にて斬る也で牽制する際には時折まぜておくといい。あまり強い跳びこみ攻撃は返せないが、相手の跳びこみに反応できれば近距離時でも対空技として活用できる。

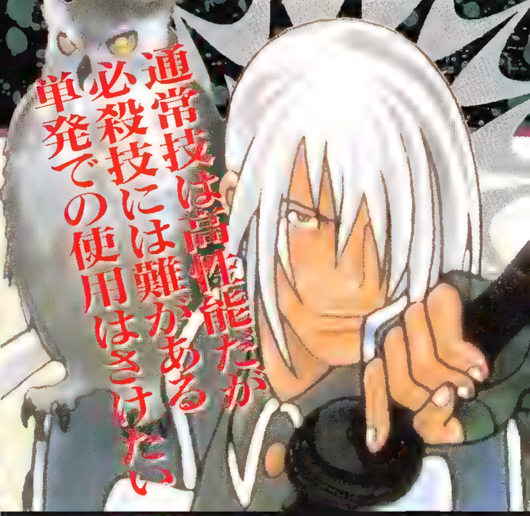
『技』は連殺斬、『力』は目押しで通常技をつなぐことができる。『力』の代表的な2種を記載。

●←+A×1〜4発→立ちA→キャンセル遠間にて斬る也

●しゃがみC×1〜3発→キャンセル遠間にて斬る也

注：しゃがみCの数を減らして、立ちAや←+A×1〜2発につなぐことも可能。

どちらも跳びこみから決められるので、ジャンプBなどから積極的に狙っていくべし！



通常技は高性能だが必殺技には難がある単発での使用はさけたい

刹那

解析／修羅騎士　鷹

技解析

通常技＆特殊技

立ちAは、発生が早くリーチもそこそこ長いので牽制に使うといい。また、攻撃範囲もけっこう広いので、対空としても使えるのだ。キャンセルもきくし使用頻度はかなり高い。しゃがみAは、下段判定で発生も早い（連殺斬時は上段だが、↘+Aにすると下段になる）。『技』＆『極』の場合はキャンセル可能なのだ。

ジャンプ攻撃では、2段技のBと発生が早く裏まわりを狙えるCが使いやすい。Bは昇りで出しても、2段目が地上の相手に当たってくれるほど優秀。もちろん打点を調節すれば、2段ともヒットする。

必殺技

無銘（壱）。弱と強ともに2段技で、飛び道具をかき消す効果がある。弱は発生が早いので、小技から連続技にできるが、スキは大きいので連続技専用と考えるべき。強は発生が遅いので、普通の連続技はまず望めない。スキは小さめだが、近い位置でガードされてしまうとやはり反撃を受けてしまう。出すなら先端を当てるようにしよう。ちなみに弱と違ってヒットすると相手を浮かせるが、近い位置でないと追撃は難しいのだ。

また、この技は昇華可能なので、絶を連続ヒットさせることができる。弱の場合は2段目にキャンセルをかけなければつながらないので注意だ。

無銘（弐）は弱と強ともに無敵時間は一切なし。弱は上昇するのが早いので、早出しすれば対空にならなくもない。また、剣質が『力』の場合は空中受け身が可能。強は威力が大きく、小技からも連続技に組みこめるのだ。可能なら常に決めていきたい。

無銘（参）。超低空の軌道で突っこんでいく中段の突進技。発生が早いので小技から連続技になる。奇襲に使っていくのも悪くはないが、ガードされると痛い反撃を受けてしまうので多用は避けるべし。

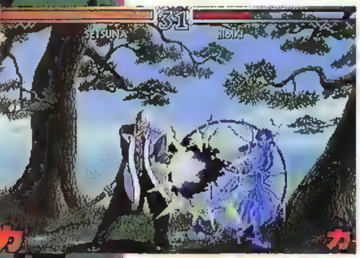


参。高速で突っこむ中段の突進技。ウオォオォン!!

無銘（四）は空中の相手のみつかむことができる投げ技。無敵時間はないが、空中弾きや空中受け身を多用する相手には有効。でも発生は遅いので早めに出す必要がある。また、ダウン回避不能なので、「立ちC」が確定する。

無銘（伍）。1発だけ、食らい硬直を無効化することができる（投げ技や鷲塚の狼牙などを食らうと解除される）。発生が遅いので、発動するまでにつぶされてしまうこともあるのが難点だが、➡+Cや対空で立ちA or しゃがみB（要キャンセル）を使った場合なら多少は安全？に装着できるのだ。持続時間は5秒程度。

無銘（伍ノ追）。発勁を放ち、ヒット時はしばらくの間相手を無防備にする。ジャンプ攻撃で追撃できる他、ヒット時はキャンセルがきくので、普段つながることのない強壱、極、滅なども決めることができるのだ。リーチが短く発生が遅いので、連続技に組みこめないが、この技が出てしまえばつぶされることはない。（投げ技や鷲塚の狼牙などは駄目）。相手が跳びこんできたり、攻撃してきそうな時に出すといいかも。ちなみにガードされると反撃確定。



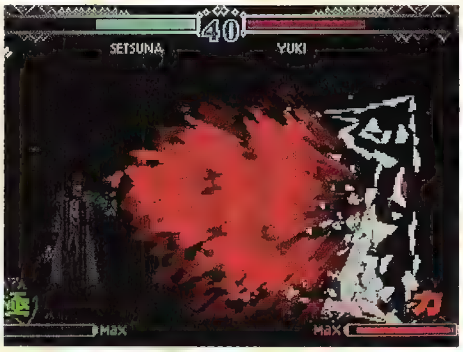
伍ノ追。ヒットさせると無防備に。あとはヤリたい放題♡

奥義

昇華対応の無銘（絶）は壱の強力版で最大5ヒットする（5段目まで当たるとダウンを奪う）。発生はそこそこ早いので、強攻撃から連続技に組みこむことができるが、スキは大きいので連続技専用だ。また、ボタンを押し続けることによって出すタイミングを遅らせることが可能なのだ。

無銘（極）。3回まで食らい硬直を無効化する（投げ技と鷲塚の狼牙などに対してはやはり無効だけど）。発動時に攻撃判定がついているが、発生が遅いので通常は連続技に組みこめない。気になる持続時間はタイム表示の10秒程度なのだ。

無銘(極ノ追)。相手の魂？を握りつぶして大ダメージを与える。伍と違うところはキャンセルで他の技につなぐことができないくらいで、その他はほぼ変化なしっす。



極ノ追は、相手の魂？をつぶす。それにしても血がすごいんですけど…

技コマンド表

●必殺技	
無銘（壱）	↓↘➡+AorB
無銘（弐）	➡↓↘+AorB
無銘（参）	↓↙⬅+B
無銘（四）	接近して➡↓↘+C
無銘（伍）	➡↘↓↙⬅+C
無銘（伍ノ追）	無銘（伍）中に⬅↙↓↘➡+C
●超奥義	
無銘（絶）	↓↘➡↓↘➡+AB
●潜在奥義	
無銘（極）	➡↘↓↙⬅➡↘↓↙⬅+B
無銘（極ノ追）	無銘（極）中に⬅↙↓↘➡+AB
●乱舞奥義	
無銘（滅）	↓↓+AorB

対人戦ワンポイント講座

普段は先端が当たるように立ちAを振って牽制していく。剣質が『技』＆『極』の時は、ガードされると反撃を受けてしまうので、連殺斬へつなぐことも考えるべし。こちらから攻めこむ時は、おもにジャンプBを使っていくといいだろう。簡単に弾かれてしまうようなら、ジャンプCをまぜていったりするといいのだ。

剣質別補足。『技』＆『極』…しゃがみA or しゃがみC↓キャンセル参で高速の下↓中段の連係を組んでいける。普通に狙うのもいいが、ジャンプから攻撃を何も出さずに着地して狙っていくのも有効なのだ。まぁ、参をガードされたら超ヤバイけどね。あとは、連殺斬をガードされている時、途中で↘+CとB+Cで簡易2択に迫ることも考えよう。

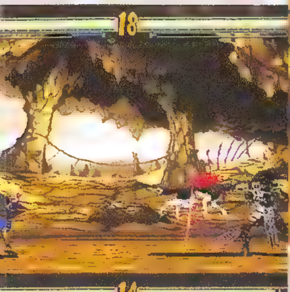
『力』…取りあえず、立ちAメインに闘っていく。スキを見せた相手には立ちAからの連続技を決めていこう。また、下段技で唯一キャンセルがきく↘+Cを使うことも忘れないようにするといい。ガードされると反撃を受けちまうけどね…。

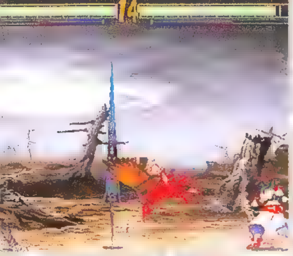
軽く連続技を紹介。『力』…①立ちA↓キャンセル各種必殺技。強力なのは、壱（2段目）↓キャンセル絶。②➡+C↓キャンセル各種必殺技。位置にもよるが、伍ノ追、極ノ追や強壱↓キャンセル絶を決めることも可能。『技』…⬅+A・A・A・B（2段）↓キャンセル各種必殺技。

アスラ斬魔伝 SAMURAI SPIRITS 2™

キャラ別対CPU＆壊帝ユガ攻略







発売より2ヵ月経過した『侍魂2』、もうエンディングは見ることができただろうか。今回はラスボス・ユガの紹介とCPU戦攻略を紹介するぞ。

CPUが強くてどうしても勝てない、とお嘆きのあなた。今回の記事を参考に、もう1度ゲーセンでがんばってみてはどうか？

SNK	
業務用HN64	発売中
家庭用ROM	−
家庭用CD	−
SS	−
PS	−
格闘アクション	

ラスボス 壊帝ユガ

解析／DSP－たろりん

今回の壊帝ユガは、何と3つの形態を持っている。1本目は前作と同じ姿をしており、これが第1形態。プレイヤーが1本取ると第2形態となり、女性の姿に変化する。第3形態は第2形態の姿で背中から巨大な羽が生えた状態だ。第2形態から第3形態への変化は、闘っている最中におこなわれるぞ。

第1形態での必殺技は、高く飛び上がってから突進してくるもの、手からビームを発射するもの、足元に下段判定の炎を発生させるもの、射程の短いガード不能技の4つ。前者2つは容易に反撃が可能。3つ目は、ジャンプ攻撃でつぶすことができるぞ。

第2形態では、必殺技がすべて変化し、大幅にパワーアップする。

特に注意が必要な技は、地面から2つの火柱を発生させる技。火月の地龍炎と異なり、判定は下段なので注意。また、スキが小さいので、ガードしても反撃は不可能だ。

その他には、指先からレーザーを発射する技と、体に電撃をまとう技を使ってくる。

空に飛び上がって体に電撃をまとったら、第3形態に変化する。この電撃はガード不能だが、ダメージはゼロ。

第3形態では、空中に浮かび上がって刀で攻撃する技を使うようになる（3種類）。必殺技なので、地上の斬り攻撃にキャンセルをかけて出してくることもあるぞ。ガードすれば反撃は容易。

他には、雷を落とす技（スキ大）、足元に火柱を発生させる技などを使う。

飛び道具も豊富に持っている。飛び上がって弓から飛び道具を撃つ技、手からレーザーを放つ飛び道具がそれ。いずれも後ろに下がりながら攻撃するうえ、スキが小さいので、連発されると近づくことが困難になってしまう。

秘奥義は、飛び上がって弾を発射するもの。この弾が地面に着弾すると、超巨大な爆風が発生する。この爆風はガード不能で、ジャンプやステップ移動でよけることも不可能。唯一の回避方法は、踏み込みでユガの真下にもぐりこみ、弾が着弾する直前に踏み込みジャンプをするというものだ。



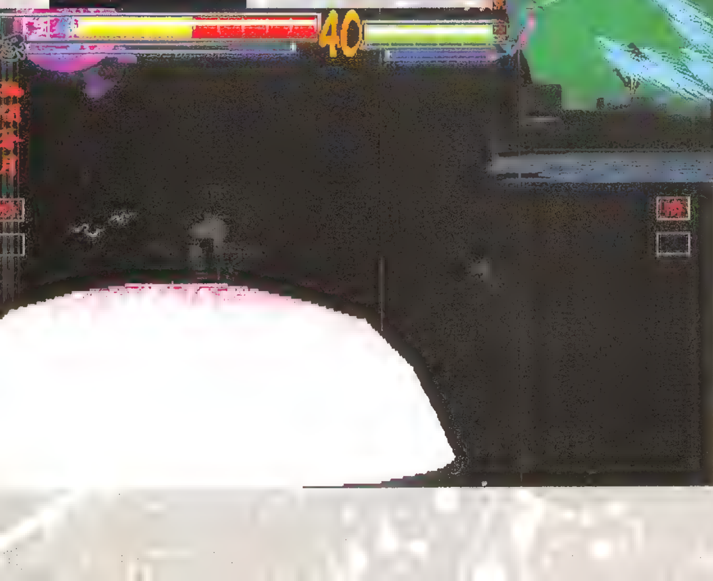
高く飛び上がってから、光の弾を出しつつ突進してくる



2つの炎を出す技。判定は下段なので非常に厄介なのだ



下をくぐろうとすると裏まわりになって食らう（ガード不能）



ガード不能。足の速いキャラは、前に走るだけでよけられる



システム補足情報

巌陀羅出現条件の補足

前号で紹介した巌陀羅の出現条件についての補足を。

前号では、ステージ3〜5で条件を満たさなかった場合はステージ6で強制的に出現する、と解説した。

しかし、巌陀羅は、いずれのステージにおいても、お互いが1本ずつ取った状態になったとき（3本設定の場合）にしか出現しない。これはステージ6でも同様。

つまり、ずっと1本も取られずにステージ6までをクリアすれば、1度も出現条件を満たさずに済むことになる。巌陀羅と闘いたくない人は、1本も落とさずに進むように心がけよう。

女性キャラはダウンするのが遅い？

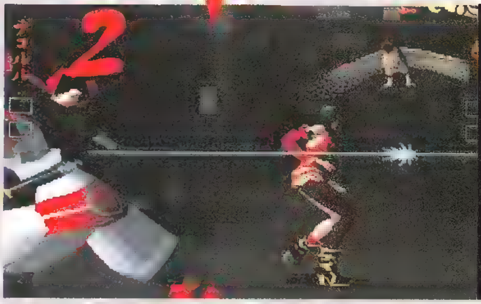
ナコルル、リムルル、色の3人には、仰向けにダウンした時、画面上のグラフィックではあきらかに寝ているにもかかわらず、ダウンさせた側がダウン攻撃を出すことができない時間が存在する。しかし、この間はダウン攻撃判定のない、普通の打撃技を当てることができる。しかも、技を当てると、なぜか立ちの食らいモーションになってしまうのだ。

これを利用すると、ほとんどのキャラで、しゃがみC→しゃがみB→キャンセル必殺技や、しゃがみC→一閃などの連続技が可能になる。

この現象は、相手がうつぶせにダウンした場合には発生しない。



女性キャラが相手ならしゃがみCなどでダウンを奪ったあと…



なんと一閃が連続技に。通常技も、攻撃位置が低いものなら当たる

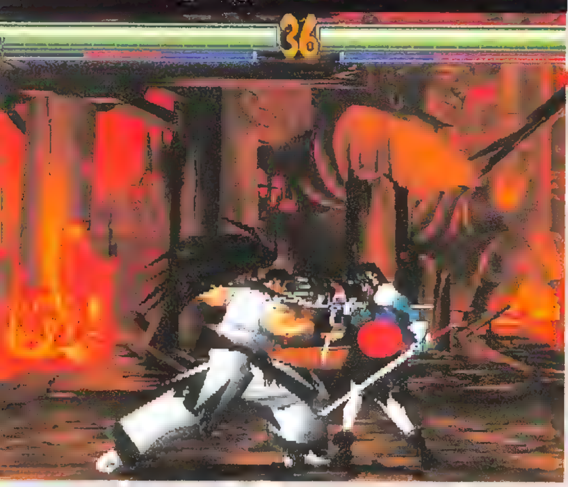
特殊な硬直時間

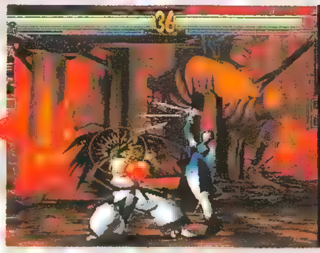
一部の技は、出した後の硬直時間中（いわゆるスキ）であるにもかかわらず、相手の攻撃をガードできる時間が設定されているものがある。色の立ちBなどが代表例。一見スキが大きそうな技なのに、ガードしたあと反撃しようとしたら間に合わなかった、ということがあるのはこのせい。

このシステムは前作にもあり、前作ではステップ移動などをすることもできたのだが、今回はガードのみ可能となっている。

ちなみに、この特殊な硬直時間中に、立ちガードをして下段技を食らったりすると、カウンター扱いになる。ガード動作に移れるものの、技のスキであることに変わりはないのだ。

相手が反撃してきても、瞬時にガードポーズに移行できるのだ





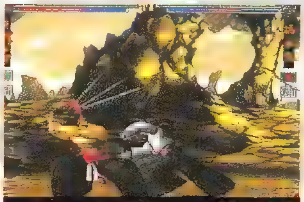
たとえばこの技。一見スキが大きいように見えるのだが…

ガードキャンセル必殺技

ガードキャンセルは、今回も「ガードキャンセル対応」と設定された技でのみ可能となっている。

前作では強力な反撃手段として使えたが、今回はかなり弱体化。なんと、ガードキャンセルで必殺技を出した場合と、ガード硬直が解けたあと最速で必殺技を出した場合とでは、技の出るタイミングが60分の1秒しか変わらないのだ。無敵時間があるわけでもないので、相手の連係の途中で割りこむために使ってもつぶされるのがオチ。

なお、各キャラの技表で「●」印が表記されたものはガードキャンセル可能。



S・C・Sにガードキャンセルしてみました。このあとつぶされます

CPU戦ルーレット表

『侍魂2』のCPU戦は、全部で10のステージが用意されており、それぞれキャラごとに2通りのルートが最初から設定されている。

以下にそのルーレット表を掲載した。勘のいい読者ならばすぐに分かると思うが、基本的に相手キャラは固定されているのだ。

ステージ1〜3は出現順が違うだけで相手キャラは同じで、ステージ4〜6はキャラごとに固定されている。しかも、ステージ7以降は全キャラ共通なのだ。

つまりCPU戦に関しては、巌陀羅とユガを含め、固定の11キャラの対策をかためればいいのである。

なお、以降のキャラ別攻略で「全キャラ」と表記してあるものは、「そのキャラがルーレット表で当たる相手全キャラ」を指しているものと解釈して欲しい。

＊青地部分は全ルーレット固定

ルーレットNo.	自キャラ	ステージ1	ステージ2	ステージ3	ステージ4	ステージ5	ステージ6	ステージ7	ステージ8	ステージ9	ステージ10
1	覇王丸、リムルル、アスラ、右京	八角	牙神	磐馬	火月	ナコルル	蒼月	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		修羅	羅刹	羅刹	羅刹	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	羅刹	ー
2	牙神、蒼月、磐馬	右京	八角	ガルフォード	火月	リムルル	半蔵	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		修羅	修羅	羅刹	羅刹	修羅	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	ー
3	火月、色、八角	牙神	磐馬	ガルフォード	アスラ	ナコルル	半蔵	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		羅刹	羅刹	羅刹	修羅	修羅	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	ー
4	ナコルル、ガルフォード、半蔵	八角	右京	磐馬	アスラ	リムルル	蒼月	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		修羅	修羅	羅刹	修羅	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	羅刹	ー
5	覇王丸、リムルル、アスラ、右京	磐馬	八角	牙神	火月	ナコルル	蒼月	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		羅刹	修羅	羅刹	羅刹	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	羅刹	ー
6	牙神、蒼月、磐馬	八角	ガルフォード	右京	火月	リムルル	半蔵	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		修羅	羅刹	修羅	羅刹	修羅	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	ー
7	火月、色、八角	ガルフォード	磐馬	牙神	アスラ	ナコルル	半蔵	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		羅刹	羅刹	羅刹	修羅	修羅	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	ー
8	ナコルル、ガルフォード、半蔵	磐馬	八角	右京	アスラ	リムルル	蒼月	覇王丸	色	アスラ	ユガ
		羅刹	修羅	修羅	修羅	修羅	羅刹	羅刹	羅刹	羅刹	ー



踏み込みジャンプCからダメージの大きいA・A・Aを

攻略／ONI - SUZUKI

対CPU攻略

基本戦法

●踏み込みジャンプC→S・C・Sパターン

対応キャラ：八角、牙神、磐馬、反面のアスラ

まず、開始直後くらいの間合いで踏み込みジャンプCを出していく。そして着地後にS・C・S（A・A・A）を出していくのだが、ガードされた場合も、かまわず再度S・C・S（A・A・A）を出していこう。CPUの反撃を受けにくく、場合によっては反撃しようとした相手に当たってくれるぞ。そしてこのパターンを相手が食らってくれたら、もう1度踏み込みジャンプCを出して、ひたすら同じことをくり返していけばいいのだ。

それ以外にも、A・A・Aがヒットしたあとにシェドムーサやレ＝イルバグなどの必殺技を出していくのもいい。CPUは意外と食らってくれるぞ。

とりあえず最初の3人は、このパターンをくり返すだけでも勝ててしまうのだが、牙神は頻繁に反撃してくるので注意しよう。

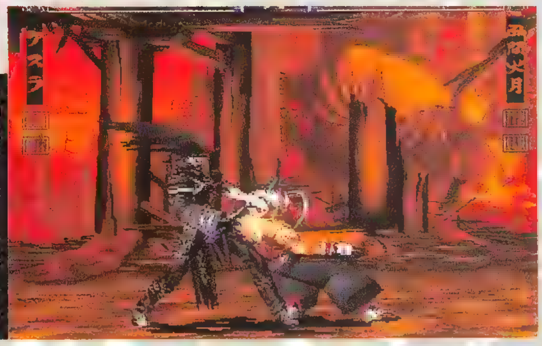
●垂直ジャンプCパターン

対応キャラ：火月、ナコルル、色

ひたすら垂直ジャンプCを当てていくというパターン。このパターンを成立させるポイントは、できるだけ相手に接近してから出すこと。ジャンプCが空振りすると、着地中に手痛い反撃を食らうことになるぞ。

もし間合いが離れてしまったならば、前ジャンプを出してすかさず間合いをつめていくといい。

なお、ジャンプCがヒットしたあとは、S・C・Sにつなげていくというのもいいだろう。A・A・Aにつなげれば、お手軽に安定したダメージを与えられる。



この技をガードしたら、S・C・Sが確定するのだ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
レフィシュル◎	→↘↓↙←＋AorBヒット中にAorB
（フェイク）	→↘↓↙←＋C
（移動）	→↘↓↙←＋D
シェドムーサ★◎●	↓↘→＋AorB
ナハイベル◎	←↓↙＋AorB
ロジェレフ★◎●	→↓↘＋AorB
ブベズリーブ	←↙↓↘→＋C
ノマム◎	←↓↙＋C
エレス◎	↓↘→＋C
●秘奥義	
サナタス◎	←↙↓↘→＋BC
羅刹	
●必殺技	
レ＝イルバグ★◎●	↓↘→＋AorB
レ＝ウグアル★◎	空中で↓↘→＋AorB
レイ・マール◎●	→↓↘＋AorB
レアシィマ◎	→↘↓↙←＋AorB
ノア＝ラテム◎	←↓↙＋D
レイル＝ハイ◎	ノア＝ラテム中に←↓↙＋AorBorC
レイ＝カース◎	→↓↘＋D
ミ＝ブレク	レイ＝カース中に←↓↙＋AorBorC
ルエ＝レズ	AorBorCorD（押し続ける）
レタグ＝ラグ◎	↓↘→＋C
●秘奥義	
リーン＝エーク	レイ＝カース中に↓↘→＋BC
レイ＝ファ＝ラース◎	←↙↓↘→＋BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	上／○
背屈C	下／×
→＋A	上／○
→＋B	上／×
→＋C	上投／×
↘＋B	中／×
↘＋C	上／×
↓＋C	下／×
→→＋A	上・上／×
→→＋B	中・中／×
→→＋C	中・上／×

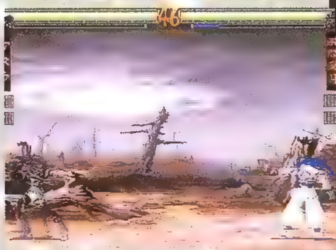
＊表内の記号、表記は以下の事柄を表す　★＝怒りMAX時コマンド最後のボタンをAB同時押しに変えることによりMAX版となる　○＝キャンセルすることにより◎の技につなげることが可能　●＝ガードキャンセル可能　×＝キャンセル、ガードキャンセル不可　立＝立ち　屈＝しゃがみ　J＝ジャンプ　背＝背後攻撃　上、中、下＝攻撃判定　G不能＝ガード不能

キャラ別補足

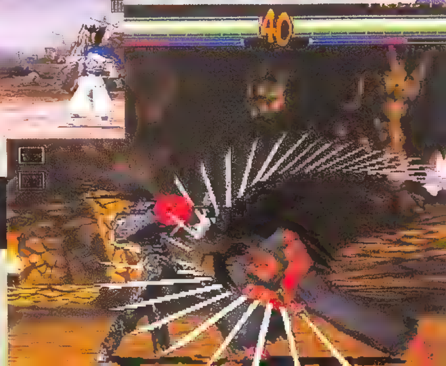
対火月。近距離で頻繁に出してくる炎熱獄には充分注意しよう。

対蒼月。蒼月には個別のパターンを使用していくといい。中盤だけあってまともに闘うと手強い相手で、こまかい攻撃をいやらしくくり出してくるぞ。特にアスラは出の早い技が貧弱なので、近距離戦は不利である。蒼月の射程外に距離を保ち、飛び道具で攻撃する戦法が有効だ。バックステップ→弱シェドムーサor弱レ＝イルバグをくり返し出していこう。相手も飛び道具の水月を撃ってくる場合があるのだが、弱の場合はこちらに届くことはなく、一方的にダメージを与えることができるのだ。ただし、強の場合は相打ちになる場合が多いので、おとなしくガードした方がいいかも。

対覇王丸。こちらも同様に個別パターンを使用していく。近距離で立ちガードをして相手の攻撃を待ち、スキの大きい技をガードしたら、そのあとにダメージの大きいS・C・S（A・A・A）で反撃していけばOK。特に、弧月斬や旋風裂斬をガードしたあとにはCPUに大きなスキができるので、確実に決めていこう。怒りゲージがたまっているならば、秘奥義を狙ってみてもいい。



この間合いで撃ちまくれ！



このようなスキの大きな技を待ち、そのあとに確実に反撃していこう

【ユガ攻略】

ユガはこちらの攻撃のヒットorガードにかかわらず、のけぞりが小さいのでひたすらS・C・S（A・A・A）で攻めまくることが可能だ。常に密着状態を保つといい。ただし、その分投げには充分注意しよう。

また、弾き型S・C・Sで相手の攻撃を待つパターンもあるのだが、こちらはリスクが大きいため、安定して勝ちにいきたいなら前者のパターンを使おう。

ちなみに第2、第3形態も同じパターンをくり返していくだけでOKだ！

ジャンプCからの連続技あるいはお習字が有効だぞ



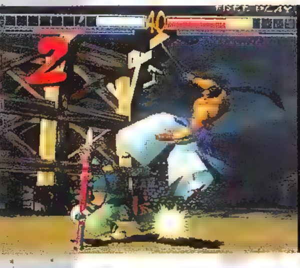
攻略／飲み頃KING

対CPU攻略

基本戦法

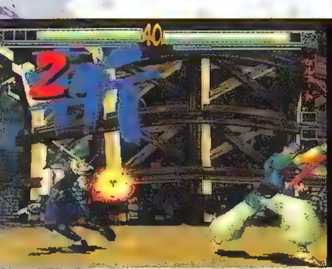
●ドリームヒーロー八角フライングキックパターン（共通）

修羅と羅刹両方に使える戦法。ジャンプCを当て、そのあとすぐにしゃがみCを当てていくだけ。うまくやれば2ヒットになる。ダメージが少ないので時間はかかるが確実。あまり面倒くさいことをやりたくない人におすすめ。


ひたすらCで攻撃。蹴って蹴って蹴りまくれ

●お父さんのお習字教室1日目パターン（修羅）

修羅は封字の法「斬」をメインに使っていく。遠くまで届く強を使うといいだろう。ガードされてもかまわずに、どんどん出していこう。また、キャラによっては相手の技のスキをついてS・C・SのA・A・Aを入れ、そのあとに「斬」を決めるといった闘い方をとることになる。


封字の法「斬」を出していくだけ。お父さんやるぅ

●お父さんのお習字教室2日目パターン（羅刹）

羅刹は封字の法「噴」を使っていくことになる。ひたすら相手に重ねて出していくようにするので、ボタンの使い分けが大切になってくる。どのボタンでどこらへんに出てくるかを覚えておくようにしよう。「噴」ヒット後はさらに「噴」を重ねて連続ヒットを狙っていこう。近づかれた場合はバックステップか「封印」を使って、相手との間合いを離すといいだろう。


地面から出てきたカラクリとにらめっこ。ガード後反撃だ

キャラ別補足

対幻十郎。特に問題はないので普通にやって大丈夫。

対蟠馬。試合開始直後、飛び道具を連発してくる場合があるので、安全を確認したうえで行動に移るようにしよう。怒裏流に対しては、ガード方向を間違えないように。確実にガードしたあと反撃。

対ガルフォード。相手の投げに注意していこう。シャドーコピーのあとに狙ってくることが多いので、ジャンプで回避するなどしよう。

対アスラ（修羅）。こちらの跳びこみに対してロジェレフを合わせてくるので、跳びこみをひかえ、基本戦法（共通）で頑張っている人はしゃがみC中心で攻めていこう。

対ナコルル。アンヌ ムツベなどをガード後S・C・Sを入れよう。修羅ならば「斬」で追い打ちだ。

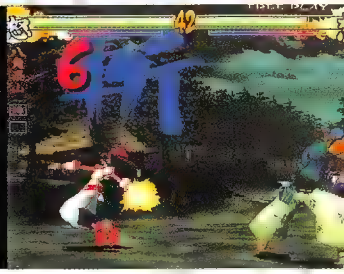
対半蔵。飛び道具大好き忍者なので、必ずといっていいほど2回以上出してくる。そこを跳びこんでいくといい。

対覇王丸。やはり技のスキをついてS・C・Sを入れていくとよし。こちらの跳びこみには弧月斬が待っているので注意。

対色。意外とガードがかたいので、ねばりと根性で倒すようにする。

対反面のアスラ。レイ・マールというなかなかイカス対空を持っているので、やはり跳びこみは厳禁だ。


封字の法「噴」がヒットしたらさらに追い打ち。このくり返しでおっけえ


S・C・S発動後A・A・Aを入れ、修羅なら「斬」で連続ヒット。かっこいい♡

【ユガ攻略】

試合がはじまったら、相手がスキの大きい技を出してくるまでひたすら待つ。お待ちかねの技をガードしたらS・C・S発動後A・A・Aとつないでいく。以降ガードされてもくじけずにひたすら同じことをくり返していく。すると、ガードすることに飽きた相手が食らいはじめてくれるので、調子にのってどんどんいれてしまえばおっけえ。なるべく技のスキをなくすためにA・A・Aと入れたあとはCDボタンを連打するとよし。


この技をガードすれば反撃確定。めりめり入れろ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
封字の法「炎」★◎●	↓↘→＋AorB
封字の法「風」★◎	→↘↓↙←＋AorB
封字の法「雷」◎●	→↓↘＋AorB
封字の法「斬」◎	←↓↙＋AorB
●秘奥義	
封字の法禁じ手「怒髪衝天」◎	

羅刹	
●必殺技	
封字の法「炎」★◎●	↓↘→＋AorB
封字の法「噴」★◎●	→↘↓↙←＋AorBorC
封字の法「封印」	↓↘→＋C
封字の法「乱」	↓↙←＋C
封字の法「因果」	←↓↙＋C
●秘奥義	
封字の法禁じ手「火炎爆」◎	←↙↓↘→＋BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	下／×
→＋A	上／○
→＋B	上／×
→＋C	上投／×
↘＋A	中／×
↘＋C	中／×
↓＋B	下／×
↗＋B(羅刹)	中／×
↗＋C(修羅)	中／×
→→＋B	中／×
→→＋C	中／×
↘↘＋B(修羅)	上／×

弧月斬やS・C・SでCPUをゴリ押しだ！



攻略／ONI-SUZUKI

対CPU攻略

基本戦法

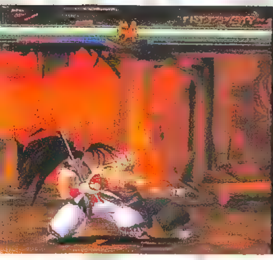
●踏み込みジャンプ→S・C・Sパターン

対応キャラ：八角、磐馬、牙神、反面のアスラ

このパターンは、開始直後程度の間合いで踏み込みジャンプCを当て、S・C・S(A・A・A)を出していくというもの。

相手が攻撃を食らってくれた場合は、同じことをただひたすらくり返していけばOKだぞ。

もしガードされた場合、S・C・Sを出し終わったあとに弱弧月斬を出そう。反撃しようとして手を出してきたCPUは、勝手に食らってくれ



このあとにはコマンド投げとS・C・Sが確定して入る

●ガードしてコマンド投げパターン

対応キャラ：火月、覇王丸

近距離間合いで立ちガードをして相手の攻撃を待ち、スキの大きい技をガードしてからコマンド投げで反撃するパターン。相手によっては最速で入力する必要があるぞ。詳しくはキャラ別補足を参照して欲しい。

キャラ別補足



まわっている時は完全無敵！

対牙神。弧月斬をガードされたら、後ろジャンプをして間合いを離してから、もう一度同じことをくり返していこう。

対反面のアスラ。烈震斬を出し、そのあとに弧月斬を出すという、蒼月と同様のパターンも通用する。詳しくは以下の蒼月の記述を参照して欲しい。

対火月。近距離でCPUは、→+Bなどのスキの大きい技を高い頻度で出してくるので、それらをガードしてから投げる。火月の場合、コマンドを最速で入力するのがポイントだ。また、火月が炎熱獄を出してきた場合、へたに手を出すと食らってしまうのだが、自キャラが修羅で怒りゲージがたまっている場合ならば、天覇封神斬を出すといい。足元の攻撃をすり抜けて確定で決めることができるのだ。チャンスがあれば確実に当てていこう。ポイントとして、バックステップから出すとよい（出がかりにだけ無敵時間がないため）。

対覇王丸。弧月斬や旋風烈斬などのスキの大きい技を出してくるので、ガードしたあとにコマンド投げを決めることができる。もちろん、それ以外にS・C・Sも決めることが可能だぞ。

対ナコルル。ナコルルには個別のパターンを使用する。画面までバックステップ↓後ろジャンプをくり返し、相手との間合いをあけよう。そうすると、CPUは近づこうとして届きもしないアンヌムツベを出してくるので、その終わり際にS・C・S（A・A・A）を決めていけば楽勝だ。もしガードされた場合、他のパターンと同様に、そのあとに弧月斬を出してフォローしよう。こちらも高確率で食らってくれるのだ。近距離で垂直ジャンプCをくり返すというパターンもあるので、こちらの方も試してみるのもよい。ただし、時々出してくるシチカプ　エトゥには注意が必要だ。

対蒼月。こちらも個別のパターンを使用する。まず遠距離から烈震斬を出し、相手にガードされた場合はそのまま弧月斬を出そう。反撃しようとしたところに食らってくれるのだ。烈震斬が当たって相手がバウンドした場合、立ちA↓弧月斬を決める。そのあとは後ろジャンプをしてくり返せばOK。

ちなみに弧月斬を使用する場合、自キャラが修羅で怒りゲージがたまっているのならば、秘奥義の天覇封神斬に置き替えることも可能である。ダメージも大きいので、積極的に狙っていきたい。



この間合いで相手の攻撃を待つべし！

【ユガ攻略】

ユガに対してはS・C・S（A・A・A）を連発していこう。ユガはのけぞりが小さいので、攻撃がヒットorガードにかかわらず、間合いがほとんど離れない。よって連続してS・C・Sで攻めたてることができるのだ。密着しながら出し続けるのがポイントだ。弾き型S・C・Sで待つパターンもあるが、こちらはリスクが大きいかも…。第2、第3形態も同じパターンでOKなのだ。

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立B・B	上・上／×
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	上／○
屈B・B	上・上／×
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背B・B	上・上／×
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈B・B	下・上／×
背屈C	下／×
→+A	上／○
→+B	上／×
→+C	上投／×
↘+A	中／○
↘+B	中／×
↘+B・B	中・上／×
↘+C	中／×
↓+A	下／×
→→+A	下／×
→→+B・B	上・上／×

技コマンド表

修羅

●必殺技	
弧月斬★◎●	→↓↘+AorB
旋風裂斬★◎●	↓↘→+AorB
烈震斬◎	←↓↙+AorB
酒瓶打ち◎	↓↙←+C
豪傑投げ	→↓↘+C
●秘奥義	
天覇封神斬◎	→↓↘+BC

羅刹

●必殺技	
弧月斬★◎●	→↓↘+AorB
旋風裂斬★◎●	↓↘→+AorB
烈震斬◎	←↓↙+AorB
酒瓶打ち◎	↓↙←+C
怒濤断	←↙↓↘→+C
剛破◎●	→↓↘+C
穂薙	剛破中に↓↘→+A
波濤	穂薙中に↓↘→+B
天覇凄煌斬	怒MAX時波濤中に→↘↓↙←+AB
●秘奥義	
天覇神滅斬◎	←↓↙+BC



攻略／DSP－たろりん

待ちや垂直ジャンプからS・C・Sや連続技を決めろ

対CPU攻略

基本戦法

●待ちウガンダパターン

対応キャラ：八角、ガルフォード、右京、リムルル、覇王丸、色、アスラ

ガードをかためて待ち、CPUの技をガードしたあとに反撃するパターンだ。普段は立ちガードしておこう。反撃には立ちB↓キャンセル必殺技やS・C・Sを使う。

基本的には、スキの大きな技をガードしてから、その硬直中に攻撃を当てるわけだが、スキが小さな技でも、とりあえず反撃すれば食らってくれることがあるぞ。ただし、後半ステージのCPUは、弾き返しを多用してくるので、うかつに手を出すのは危険。後半ステージにおいては、確実に反撃が決められる技を出してくるまで待つ方が安全だ。


ガードしてから反撃するのが基本。S・C・Sで大ダメージだ

●垂直ジャンプ姉さまパターン

対応キャラ：火月、半蔵

垂直ジャンプCをくり返すパターン。CPUは、真下まで歩いてきて勝手に攻撃を食らってくれるぞ。ごくまれに迎撃されてしまうことがあるが、ダメージは小さいので気にしなくていい。

垂直ジャンプCがヒットしたら、S・C・Sや立ちB↓キャンセル必殺技といった連続技につないで、一気に大ダメージを与えよう。

修羅は立ちB↓キャンセル強光翼刃（or怒光翼刃）、羅刹は立ちB↓キャンセル弱紫暮or強百鬼殺がオススメだ。


かっこいいキックを勝手に食らってくれるぞ。連続技につなごう

キャラ別補足

ガルフォードは、ストライクヘッズが怖いので、しゃがみガードを基本にする。これだと中段技を食らってしまうが、食らってダウンしたら起き上がり➡＋Bで大ダメージを与えられるので黒字になる。

リムルルは、ルプシ クアレがきたらうまく下をくぐって反撃しよう。また、➡＋Bをガードしたら投げが入る。

覇王丸は剛破からの連係と旋風裂斬に反撃しよう。リーチの長い下段技も使ってくるが、これは発生が遅いので、よく見ていれば反応してしゃがみガードできるぞ。

アスラは、中間距離で待ち、アスラが動いたのを見たらステップ移動しよう。もし飛び道具を撃っていたら、その硬直に➡＋Bを決められる。


剛破は中段。最後の弧月斬までガードしてから痛～い反撃を決めろ


ダウンさせられても、ダウン攻撃のスキに➡＋Bで倍返しナリ

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	下／×
➡＋A	上／○
➡＋B	上／×
➡＋C	上投／×
↘＋A	中／×
↘＋B	中／×
↘＋C(修羅)	中／×
↓＋A	下／×
↓＋C	下／×
➡➡＋A	下／×
➡➡＋B	上／×
➡➡＋C	中／×
↘↘＋A	上／×
↘↘＋B	中／×
屈中↘＋B	中／×

技コマンド表

修羅

●必殺技	
光翼刃★◎●	➡↓↘＋AorB
桜華斬◎●	↓↙←＋AorB
三連殺「牙」★◎	↓↘➡＋AorB
「角」★「牙」中に	↓↘➡＋AorB
「燐」★「角」中に	↓↘➡＋AorB
雫刃	➡↓↘＋C
盃割り	↓↘➡＋C
●秘奥義	
五光斬◎	➡↓↘＋BC

羅刹

●必殺技	
百鬼殺★◎●	↓↘➡＋AorB
引きずり回し	➡↓↘＋C
牙神突◎	➡↘↓↙←＋AorB
紫暮◎●	←↓↙＋AorB
盃割り	↓↘➡＋C
盃砕き	➡↘↓↙←＋C
賭場荒らし	←↓↙＋C
●秘奥義	
役縛り◎	↓↘➡＋BC

【ユガ攻略】

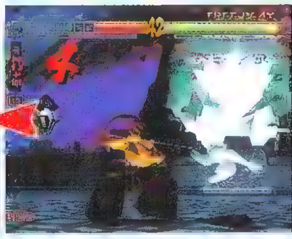
第1形態では、突進技や通常技（2段のもの）をガード後S・C・S（A・A・A）で反撃する。一気に倒すことは難しいので、確実に少しずつダメージを与えよう。

足元に炎を発生させる技は、ジャンプ攻撃から連続技を決められるぞ。

第2形態・第3形態は、通常技をガードしたあとにS・C・S（B・B・B）で反撃し、ユガがダウン回避したところにまたS・C・Sを重ねるのをくり返す。ユガが近づいてこない時は、ガードをかためて待とう。

第2形態で使ってくる、地面から炎を出す技は、ガードしてもこちらが不利なので、うかつに動こうとしない方がいい。

第3形態では、空中からの飛び道具が厄介。ステップ移動でかわすと確実だ。かわしても反撃はできないけど。


ユガをS・C・Sで浮かせたら、受け身を取ったところに…


再びS・C・Sを重ねよう。多少遅くても食らってくれるぞ

主力となる技は→＋Bやカムイ　リムセ



攻略／DSP－たろりん

対CPU攻略

基本戦法

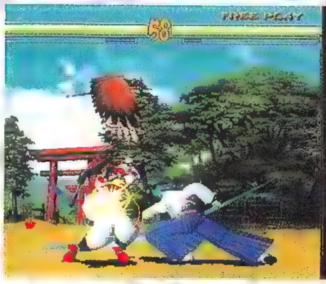
●待って反撃パターン

対応キャラ：全キャラ

CPUがスキの大きな技を出してくるまで待ち、それをガード（またはステップ移動で回避）してから反撃していくパターン。

基本的には立ちガードをしておく。下段攻撃はダメージが小さいものがほとんどなので、多少なら食らっても大丈夫。もちろん、反応できた時はしゃがみガードしていこう。

反撃に使う技だが、スキがわずかしかない場合は立ちA↓キャンセル強カムイ　リムセ、ややスキが大きい時は立ちB↓キャンセル強カムイ　リムセ、大きなスキにはS・C・Sか→＋Bを決めていく。修羅は、怒り時には強カムイ　リムセの代わりに怒カムイ　リムセを使っていこう。



このゲームは中段が痛いので、立ちガードして待つ方がいい

●受け身を狙え！パターン

CPUがよく受け身を取るようになる後半ステージで有効なパターン。待って反撃パターンと組み合わせて使おう。

相手をダウンさせたら踏み込みで近づこう。そしてCPUが受け身を取ったら、その終わり際に→＋Bを重ねる。受け身のスキにヒットすればベストだが、もし重ねるのが遅くても、CPUは技を出そうとしていることが多く、カウンターで食らってくれるぞ。→＋Bが当たればまたダウンを奪えるので、あとはくり返しとなる。

ダウンを奪うには、怒カムイ　リムセ、→＋B、S・C・S（B・B・B）のいずれかをヒットさせればよい。



→＋Bなどで相手をダウンさせたら、受け身を取ったところに…



再び→＋Bを当てる。タイムアタックにも適したパターンだ

キャラ別補足

最初の3ステージの相手はガードが甘いので、→＋BやS・C・Sだけで勝てるぞ。

アスラ（修羅）、リムルル、蒼月は、何らかの技をガードしたらとりあえず立ちBで反撃を狙っておこう。食らってくれることが多いぞ。

覇王丸は、剛破からの連係を待ち、最後の弧月斬（天覇凄煌斬）に反撃しよう。旋風裂斬や烈震斬も反撃できる。

色は、2ヒットする足払いに注意。キッチリ2段ともしゃがみガードしよう。また、転法輪を近くでガードしたら、立ちAか投げで反撃できるのだ。

アスラ（羅刹）は、レアシィマ、レイル＝ハイをステップ移動でかわして→＋Bを決めていこう。中間距離で待ち、



このしゃがみ蹴りは2段技。しっかり2段目までガードしよう



アスラが動いたらステップ移動。飛び道具を出していたら→＋Bだ

【ユガ攻略】

第1形態では、突進技とビームをガードしたあとは→＋Bで、斬り攻撃をガードしたあとはS・C・Sで反撃しよう。

第2形態は、斬り攻撃をガードしてS・C・S（B・B・B）で反撃し、受け身を狙え！　パターンに持ちこむ。火柱攻撃は下段で、ガードしても反撃することはできないので注意すること。間合いが離れてしまったら、無理に間合いをつめようとせずに、向こうから近づいてくるのを待とう。

第3形態でも、チャンスは斬り攻撃をガードしたあと。下段技がほとんどないので、普段は立ちガードしておこう。



ガード後にS・C・Sで反撃して浮かせ、パターンに持ちこもう

技コマンド表

修羅

●必殺技

技名	コマンド
カムイ　リムセ★◎	←↓↙＋AorB
アンヌ　ムツベ★◎	←↙↓＋AorB
レラ　ムツベ★◎	→↓↘＋AorB
シチカプ　エトゥ◎	↓↘→＋A
シチカプ　アム◎	↓↘→＋B
レラ　オ　チキリ	→↓↘＋C
ママハハに掴（つか）まる◎	↓↙←＋D
カムイ　ムツベ　ママハハに掴まっている時	↙or↓or↘＋C

●秘奥義

技名	コマンド
イルスカ　ヤトロ　リムセ◎	↓↘→＋BC

羅刹

●必殺技

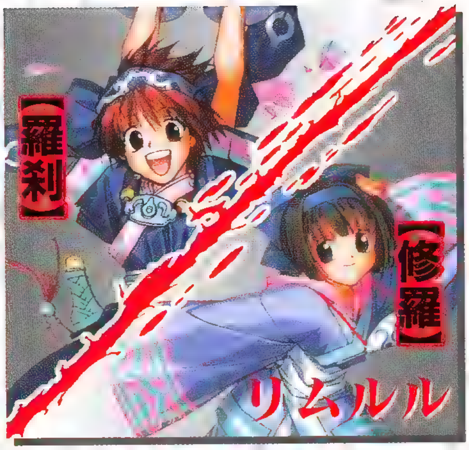
技名	コマンド
カムイ　リムセ★◎	←↓↙＋AorB
アンヌ　ムツベ★◎	←↙↓＋AorB
レラ　ムツベ★◎	→↓↘＋AorB
カムイ　シキテ◎	↓↘→＋AorB
疾走（しっそう）　流転胸撃刃（るてんきょうげきは）◎	↓↘→＋C
シクルゥに乗（の）る◎	↓↙←＋D
メル　シキテ★◎　シクルゥに乗っている時	←↙↓＋AorB
カント　シキテ★◎　シクルゥに乗っている時	→↓↘＋AorB
イメル　シキテ　シクルゥに乗っている時空中で	↓↘→＋AorB
カムイ　ムツベ　シクルゥに乗っている時地上で	←or↖or↑or↗or→＋C
シクルゥに乗っている時空中で	←or↙or↓or↘or→＋C
円舞剛脚（えんぶごうきゃく）（円舞双掌（えんぶそうしょう））	→↓↘＋C

●秘奥義

技名	コマンド
イルスカ　エムシ　ネワ　シキテ◎	↓↙←＋BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	中／×
→＋A	上／○
→＋B	上／×
→＋C	上投／×
↘＋A	中／×
↘＋C	中／×
↓＋C	下／×
↖＋C	中／×
→→＋A	中／×
→→＋B	上／×
→→＋C(羅刹)	中／×
↘↘＋A	上・下／×
↘↘＋B	中・中／×
↘↘＋C	中／×
J中→＋C	中／×
J中↓＋C	中／×



ヒット後も→+Bなどでよくばりダメージ！

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU攻略

基本戦法

●うっ、マンボ！パターン

CPUに近づき、垂直ジャンプC～立ちB（+キャンセル必殺技）or立ちC～垂直ジャンプC…とくり返そう。接近手段は問わないので、開始直後に前ジャンプC～垂直ジャンプCや前ダッシュ～垂直ジャンプC…と単純に近づいてパターンを実行しよう。

立ちBがヒットした場合は、コンル ノンノ（修羅）、カムイ シトゥキ（羅刹）をそれぞれキャンセルしていこう。ヒット後はちょっと前に歩き（またはダッシュ）、CPUが受け身を取った場合は終わり際に→+Bを決めよう。この行動はCPUが受け身を取らなくなるまで続けよう。つまり、→+Bのヒット後でも常に前に歩いておくということ。受け身を取らなかったら、パターンの初めに戻るといい。


『ハッ！ハッ！』っとグルメも真っ青な立ちBにつないで…

ドフッ！…っと鈍い音を立ててジャンプCが当たったら…

キャンセル必殺技でダウンを奪うのニャ～♡ 美食家は受け身対処も必須！

キャラ別補足

5ステージ目（1～3は特に）まではCPUもガードが甘いので、立ちB連射や→+B、跳びこみ連続技、S・C・Sを狙うだけで勝てる。

ナコルル・修羅（5）は、開始直後くらいの間合いから→+Bを出していけばOK♡ →+Bのヒット後は少し前に歩いておき、受け身を取ったら容赦なく→+Bを決めてやろう。パターンも有効。

風間蒼月・羅刹（6）には、近すぎると翔月で迎撃されるので注意！ また、蒼月とアスラ・羅刹（9）には、ダウンを奪ったらダッシュで近づき、起き上がったところに立ちC（ガード）～↖+Cをくり返し狙うのもいい。立ちCをガードしても↖+Cを器用に食らってくれるぞ。また、↖+Cヒット後に受け身を取ったら、→+B（ちょっと前に進み）で追撃するちょ～。

風間火月・羅刹（4）と覇王丸・羅刹（7）は、うっ、マンボ！ パターンが通じない強敵！ 一応、立ちB連射や→+Bの先端が当たるように出していけば勝てるが、CPUの技をガードして反撃といった戦法が無難。どちらも立ちガードで待ち→+B（火月）、剛破からの連係（最後の弧月斬or天覇凄煌斬）、旋風裂斬、烈震斬のガード後に反撃していこう。

アスラ・羅刹（9）には近距離でカルカルセ（シヌ）～B or →+C（回転中）を出すだけ。他のキャラ同様にレアシイマ、レイル＝ハイをステップ移動でかわして→+Bを決めるパターンも有効だぞ。

【ユガ攻略】

基本的にはユガの攻撃をガードしたあとに反撃していく。

第1形態では、斬り攻撃、後方にいったんさがってから突進してくる技、ビームをガードしたあとに反撃しよう。反撃技としては、出が早く、ダウンの奪える↖+CやS・C・Sがいい。ダウンを奪ったあとはダッシュで即座に近づこう。受け身には→+B、ダウンしたら、起き上がったところにS・C・S or 立ちC（ガード）～↖+Cを出そう！ 高確率でヒットするぞ♡

第2形態、第3形態になってもダウンを奪う方法、ダウンを奪ったあとの対処方は変わらない。こちらは斬り攻撃をガードしたあとに反撃していこう。第1形態より受け身を多用するので、対処（→+B）をしっかりすること！


発生の早い↖+Cでダウンを奪え！ スキがあればダッシュからも狙おうにゃ～

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	下／×
→+A	上／○
→+B	上／×
→+C	上投／×
↘+C	中／×
↓+C	下／×
↖+C	中／×
→→+A	中／×
→→+B	上／×
→→+C	下／×
→→+D	中／◎
↘↘+C	中／×
←←+A	上／×
←←+D	中／◎
立C中D	下／×
屈中↘+B	上／×
屈C中D	下／×
屈中↘+C	中／×
背↑+C	上／×
背屈↘+C	下／×
背屈↙+C	中／×
回転中→+C	中／×
回転中←+C	中／×
回転中C	中／×
相手背後回転中C	中／×
回転中B	上／×
回転中D	ー／×
前転中↑+C(羅刹)	中／×
前転中↘↘+C(羅刹)	中／×
後転中B(羅刹)	中／×
後転中→→+C(羅刹)	中／×
AD(羅刹)	挑発／◎●

技コマンド表

修羅

●必殺技

ルプシ クアレ★◎	↓↘→+AorB
コンル ノンノ★◎●	→↓↘+AorB
ウプン オフ★◎●	↓↙←+AorB
コンル シラル	空中で↓+C
エタイェ シノッ	→↓↘+C
セトゥル ヤイトゥパレ	相手の背後から→↓↘+C
テルケ ポン オンカミクル	↓↘→+C
カルカルセ(シヌ)◎	↓↘→+Dor↘+D
(エンカ)◎	↓↙←+Dor↙+D

●秘奥義

ルプシ カムイ エムシ◎	↓↘→+BC

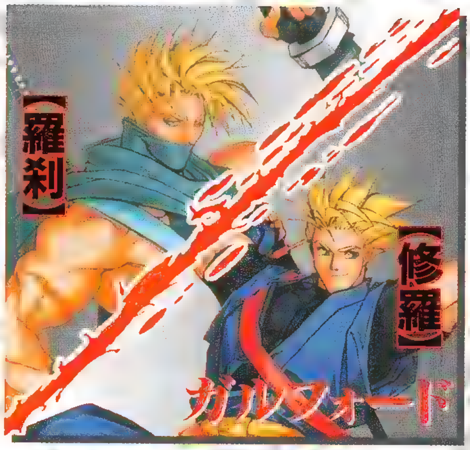
羅刹

●必殺技

ルプシ トゥム◎	←↓↙+D
ルプシ テク ヌム●	→↘↓↙←+C
コンル メム★◎●	↓↙←+AorB
コンル シラル★	空中で↓+C
カムイ シトゥキ◎	←↓↙+AorB
エプンキネ コンル	ダメージ動作中ニABCD
コンル ストゥ◎	ルプシ トゥム中に←↓↙+C
アラカ アラカ	→↓↘+C
ピリカノ オン ヤン	相手の背後から→↓↘+C
テルケ ポン オンカミクル	↓↘→+C
カルカルセ(シヌ)◎	↓↘→+Dor↘+D
(エンカ)◎	↓↙→+Dor↙+D

●秘奥義

ルヤンペ コンル ノチゥ◎	↓↘→+BC



ヒット、ガードにかかわらずS・C・Sで押していこう

攻略／ハンター一改

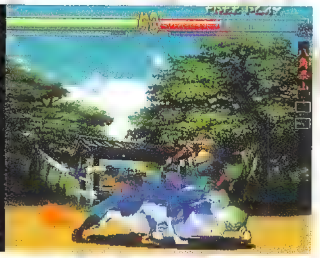
対CPU攻略

基本戦法

●待って、GO！ パピィーパターン(修羅)

対応キャラ：全キャラ

まず、ひたすら待ってCPUが近寄ってきたら、S・C・SのB・B・Bを出す。



犬を立ちガードするので、そこには下段攻撃

S・C・Sが当たったら、3発目のBが当たった瞬間にラッシュドックでキャンセルしてから➡+Bを決めよう（怒りMAX時はB・B・B↓レプリカドックMAX版から➡+Aの追い打ちがおすすめ）。連続技を入れたいという人は、見栄えがいいがあまり減らない『S・C・S（B・B・B）↓ラッシュドック↓➡+A↓オーバーヘッドクラッシュorM.S.D.』なんてのもある。余裕があったら決めてみるといい。

もし、S・C・SのB・B・Bがガードされた場合は、キャンセルでラッシュドックを出すとCPUは立ちガードをするので、そこに➡➡+Bの下段攻撃を当てよう（これも怒りMAX時は近寄ってしゃがみB↓キャンセルM.S.D.がいい）。S・C・Sは立ちB↓キャンセルラッシュドックでも代用可能。さらにヒット確認してからS・C・Sの続きが出せる人は、当たったらA・A・A、ガードされたらB・B・Bという風に使い分けてもOK。

ちなみに➡➡+Bのあと、色、ナコルル、リムルル、ユガ（女キャラ限定？）にはしゃがみAが入る（自キャラ、敵キャラ共に修羅、羅刹両方で可能）。しかも背中をこちらに向けて起き上がるぞ。連続技にするコツは、➡➡+Bのあと、レバーを下に入れながらAを連打するだけ。遅めにしゃがみAを出すと追い打ち攻撃が出てしまう。ダメージ的にはあまり差はないが、しゃがみAを入れた方が有利になるので、なるべくこちらの方を入れるように。



女キャラ限定。ダウン中にしゃがみAを当てると背中を向けて立ち上がる。謎

●浮かせて『ガルフォードキーック！』パターン(羅刹)

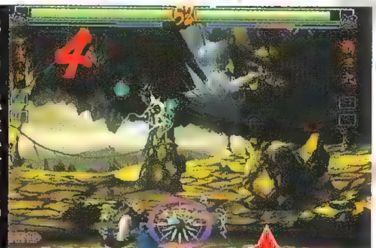
対応キャラ：全キャラ

修羅と同じく、とにかく待って近寄ってきたらS・C・SのB・B・Bを出そう。

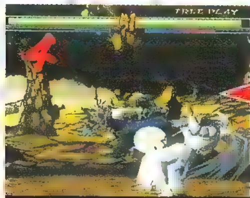
当たったら相手が浮いた頂点にさしかかる寸前にキャンセルでHLKを出すと、CPUは受け身をとってうまい具合に当たってくれる。

ガードされてもヒットした時と同様（タイミングは違うが）、すぐにキャンセルでHLKを出しHLFで仕切り直そう。

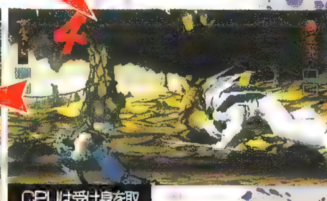
ただしこのパターンを実行するには、はじまってすぐプラズマファクトを使わなければいけない。しかも体力がなくなると、プラズマファクトの効果がなくなってしまう。早めに倒すようにを心がけよう。



B・B・Bで浮かせてこのくらいでキャンセルすると…



ガード不能キック直撃。ダメージもでかい！



CPUは受け身を取るので(たまに取らないけど)…

【ユガ攻略】

ユガには、はじまったらすぐにダッシュで間合いをつめ、それぞれのパターンを実行。

修羅はラッシュドックではなく、立ちB↓キャンセルマシンガンドックを使おう。もし当たったら、しゃがみCなどでダウンさせ、起き上がりにラッシュドックを重ねてパターンを続行しよう。ガードされても➡➡+Bでダウンを奪ってパターン続行できる。

羅刹はS・C・SのB・B・BからのHLKパターン。



修羅のB・B・Bは2発目が当たらない。犬に頼ろう

技コマンド表

修羅

●必殺技

レプリカアタック◎	➡↘⬇↙⬅+AorB
シャドーコピー◎	➡⬅↙⬇↘➡+AorB
ラッシュドッグ★◎●	⬇↘➡+A
マシンガンドッグ◎●	⬇↘➡+B
ストライクドッグ◎●	⬇↘➡+C
レプリカドッグ★◎	⬇↙⬅+A
オーバーヘッドクラッシュ◎	⬇↙⬅+B
パピィに餌をあげる◎	⬇↙⬅+C
M.S.D.◎	怒MAX時⬅↙⬇↘➡+AB

●秘奥義

D.D.D.(トリプルディー)◎	⬇↘➡+BC

羅刹

●必殺技

レプリカアタック◎	➡↘⬇↙⬅+AorB
シャドーコピー◎	➡⬅↙⬇↘➡++AorB
プラズマブレード★◎●	⬇↘➡+AorB
プラズマスパーク	プラズマブレード中にAorBorCorD
プラズマブレイク★◎●	➡⬇↘+AorB
プラズマファクト	⬅⬇↙+D
HLK◎	プラズマファクト中に⬇↙⬅+C
HLU	HLK中にC
HLF	HLK中にD
ライジングサマー	プラズマファクト中に↖+C
プラズマフィスト	プラズマファクト中に➡➡+C
プラズマフラッシュ	プラズマファクト中に⬅+C
ライトニングスラッシュ◎	⬇↘➡+C
ストライクヘッズ	➡⬇↘+C
L.S.T.◎	怒MAX時⬅↙⬇↘➡+AB

●秘奥義

T.B.C.◎	➡⬇↘+BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	下／×
➡+A	上／○
➡+B	上／×
➡+C	上投／×
↘+A(羅刹)	中／×
↘+B(羅刹)	中／×
↘+C	中／×
⬇+C	下／×
⬆+C(修羅)	中／×
↗+C	中／×
➡➡+A	上／×
➡➡+B	下／×
➡➡+C(修羅)	中／×
↘↘+C	下／×
⬅⬅+D	ー／×



CPUには情け無用で死月を連発していこう

攻略／飲み頃KING

対CPU攻略

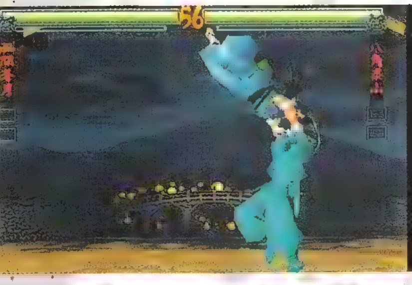
基本戦法

●かつらを取らないでパターン

対応キャラ：ユガ以外全キャラ

蒼月は修羅、羅刹ともに死月を相手に当てていくだけでおっけえ。技のモーションはそれぞれ違うが結果は同じなので、どちらにしても全然問題なし。

なおかつユガ以外（もちろん巌陀羅もね）のすべてのキャラに使えちゃうなんて、もうなんてお手軽なんでございましょ。これでもうユガまで猫まっぷたつ（またもや意味不明）。


ひたすら死月を出していくだけ。面白いように食らってくれる

キャラ別補足

対右京。こちらが死月を出す前に燕返しを出されるとやっかいなので、いったん後ろにジャンプして相手がまだ地上にいるようであれば技を出していくようにしよう。

対八角。ステップ移動を多用してくることがある。そうなると死月は当然相手に当たらず、着地後のスキに封字の法「斬」を入れられてしまうので、ジャンプした時相手が移動したようだったら技を出さずそのまま着地しよう。

対ガルフォード。よくレプリカアタックを出してくるので、ガード後追いかけていって反撃をするように。

対火月。炎熱獄を多用してくるので、つかみそこねると燃やされてしまう。確実につかまえていこう。逆にいえば相手が技を出している最中は動かなくなり、狙いが定めやすくなるので落ち着いてつかみにいくようにしよう。

対リムルル。うかつに跳びこんでいくとコンル　ノンノのプレゼントが待っているので、垂直ジャンプで様子を見て、出してこないようであればつかみにいこう。

対半蔵。空蝉　天舞の場合はガード後追いかけていって反撃が可能だが、地舞にいたっては相手の方が有利なので、うかつに手を出すと弾き返しをされて逆に反撃されてしまうので注意が必要だ。

対覇王丸。こちらの跳びこみを弧月斬でしっかり撃ち落としてくるので、やはり垂直ジャンプで様子を見よう。相手が暴れ出したらガードして、スキができたら反撃しよう。

対色。転法輪をよく出してくるので、適当に出した死月で突っこんでいくと自爆してしまう恐れがある。少し近めで跳んで後頭部あたりをつかむ感じにすれば問題なし。

対反面のアスラ。レイ・マールが大好きなので、垂直ジャンプなどで様子を見ていくことになる。レアシィマはステップ移動で避け、そのあと死月を出していけばおっけえ。


こちらのジャンプに反応して出してくる。恐ろしや


『火月い〜』『ぶらざぁ〜』な二人。これぐらいで突っこめば投げられる

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B(修羅)	下／○
背屈B(羅刹)	中／○
背屈C	下／×
→+A	上／○
→+B	上／×
→+C	上投／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↘+C	中／×
↓+A(羅刹)	下／×
↓+B(修羅)	上／×
↓+C	下／×
→→+A	上／×
→→+B(修羅)	下／×
→→+B(羅刹)	中／×
→→+C(修羅)	中／×
←←+D	−／×
AD(修羅)	上／×
BD(修羅)	上／×
背↓+C(羅刹)	下／×

技コマンド表

修羅

●必殺技	
死月（しげつ）	空中で↓↙←+C
月光（げっこう）◎●	→↓↘+AorBorC
浮月（ふづき）◎●	↓↘→+C
月輪波（げつりんは）★◎（空中／×）	↓↘→+AorB（空中可）
召喚（しょうかん）◎	↓↙←+D
月隠れ（つきがく）◎	←↓↙+AorBorCorD

●秘奥義	
月昇水柱波（げっしょうすいちゅうは）◎	→↘↓↙←+BC

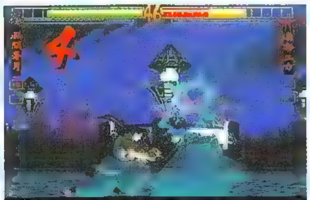
羅刹

●必殺技	
死月（しげつ）	空中で↓↙←+C
蓮華水舞（れんげすいぶ）「青蓮華（あおれんげ）」◎●	↓↘→+C
「紅蓮華」	「青蓮華」中に↓↘→+A
「白蓮華」	「紅蓮華」中に↓↘→+B
翔月（しょうげつ）★◎●	→↓↘+AorB
水月（すいげつ）★◎	↓↙←+AorB
破月（はづき）	ダメージ動作中にABCD
円月（えんげつ）	←↓↙+C
水皇転身（すいおうてんしん）	←↓↙+D

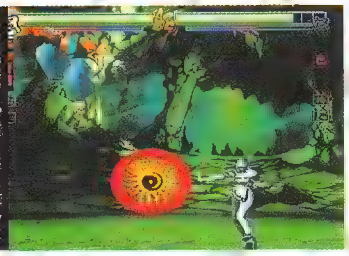
●秘奥義	
天昇蓮華（てんしょうれんげ）◎	↓↘→+BC・↓↘→+A・↓↘→+B・↓↘→+C・ABCD

【ユガ攻略】

まずは相手がスキの大きい技を出してくるまでひたすら待つ。出してきたところでガード後、S・C・SからA・A・Aとつないでいく。以降これをガードされようがひたすらくり返していくと、相手があきらめて食らってくれるのでいつか倒せる日を信じてがんばっていきましょう。なるべくスキを少なくするためにA・A・Aと入れたあとC+Dボタンを連打するといいかも。第1形態から第3形態までこれでおっけえだ。


がんがん押していけば問題なし。ユガも徹夜続きでガードが甘くなる


はりきって弧月斬を出すろくでなし。しかし当たらないの


ここで死月。ぎりぎりなんとかつかまえられる――



攻略／修羅騎士 鷹

待って反撃が有効 羅刹なら寝り(?)も

対CPU攻略

基本戦法

●待って反撃パターン（共通）

対応キャラ：幻十郎、アスラ、半蔵、覇王丸、色、反面のアスラ

相手が攻撃してくるのを待ち、空振りしたあとやガードしたあとに、立ちCや➡＋Bで反撃していくパターン（待つ技はキャラ別補足を参照）。



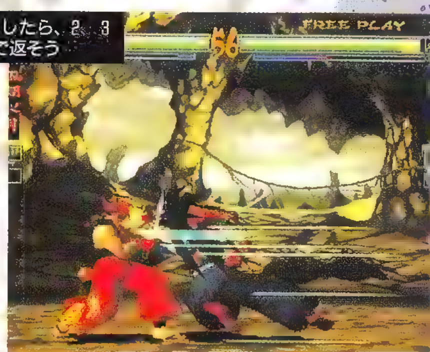
立ちCを決めたら、1ステップして➡＋Bを出す準備をしておこう

立ちCでダウンを奪ったあとは、相手が受け身を取ることがあるのだが、これに対してはあらかじめ近寄っておき、スキに➡＋Bを決めるようにしよう。修羅の場合は、相手が受け身を取らなくてもそのまま追い打ち攻撃になってくれるうえ、そこから起き上がりに立ちor振り向き立ちCor⬇＋C（半蔵と第1形態のユガには立ちCのみ）を重ねると、高確率で食らってくれるのだ。この技を決めたあとは、➡＋B（起き上がりに重ねた技により間合い調整が必要）でさらに追い打ちすることが可能なのだ。

●寝りで楽チンパターン（羅刹）

対応キャラ：ナコルル、半蔵、色

ジャンプCを相手に当てるようにひたすら出していくパターン。空振りや相手に回避されてしまった場合、そこから追い打ち攻撃をしてくることがある。大体が空振りするので、その場起き上がりから➡＋Bを出して大ダメージを与えよう。ちなみに1P側でジャンプCを出して1P側に着地した場合、⬅＋Bと入力しないと出ないので注意。簡単に説明すると、自分の頭の方向に入力するということだ。



この技（剛波）をガードしたら、2、3段目を弾き型S・C・Sで返そう

キャラ別補足

最初の1、2面は➡＋B（羅刹なら寝りで楽チンパターン）を主体に闘っていれば比較的楽に勝つことができる。

対ガルフォード（3面）。基本はしゃがんで待ち、斬り攻撃のガード後に、小技で応戦していこう。ライトニングスラッシュ（中段）を食らっても、そのあと決まるはずのない追い打ち攻撃（B）を出すので、起き上がり➡＋Bを出して大ダメージを与えよう。

待って反撃パターン補足。待つ技と対処方を紹介しよう。

対幻十郎（3面）。突進しながら下段を斬る技や➡＋Bなど、スキの大きい技のガード後に立ちCで反撃。

対アスラ。ロジェレフ（地面から槍）ガード後は立ちC。空振りした時やノマムを出した時は、スキに➡＋Bを決めるようにしよう。

対半蔵。スライディング（下段）や腕を振り上げる技（中段）をガードしたあとに立ちCを決めていく。

対覇王丸。剛破（タックル）からの派生技は、2、3段目とも弾き型S・C・Sで割りこむことが可能。最後までガードした時は➡＋Bで反撃。

対色。2段斬り（2種類）、2段蹴り（下段）、➡＋B（いかにもスキが大きそうな斬り）をガードしたあと、立ちCを決めていこう。

対反面のアスラ。ラウンド開始直時くらいの間合いを保ち、レ＝ウグアル（空中ビーム）、レイ＝マール（落雷）、レアシィマ（下段飛び道具）、ミ＝ブレク（ガード不能飛び道具）などを待つ。すべてレバー⬇のステップ移動で回避し、➡＋Bで反撃していこう。判断するのは難しいと思うので、相手が何かしようとしたらステップ移動するといい。

技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
不動撃★◎●	⬇↘➡＋AorB
大爆殺★◎	➡⬇↘＋AorB
災炎◎	⬇↙⬅＋D
炎滅◎	⬅⬇↙＋AorB
地龍炎◎●	➡↘⬇↙⬅＋AorBorC
肘打炎迅掌	➡⬇↘＋C

●秘奥義

技	コマンド
大炎上◎	➡↘⬇↙⬅＋BC

羅刹

●必殺技

技	コマンド
火炎撃★◎●	⬅⬇↙＋AorB
六道烈火「祓」◎●	⬇↘➡＋C
「爆」	「祓」中に⬇↘➡＋A
「滅」	「爆」中に⬇↘➡＋B
「地獄道」「餓鬼道」◎●	怒MAX時に⬇↘➡＋AB
「畜生道」	「餓鬼道」中に⬇↘➡＋A
「修羅道」	「畜生道」中に⬇↘➡＋B
「人道」	「修羅道」中に➡⬇↘＋C
「天道」	「人道」中に➡↘⬇↙⬅＋D
炎熱獄★◎	➡⬇↘＋AorB
炎皇転身◎	⬅⬇↙＋D
絶焼騎馬式 噴虎◎	➡↘⬇↙⬅＋C
肘打炎迅掌	➡⬇↘＋C

●秘奥義

技	コマンド
狂覚醒◎	⬅⬇↙＋BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B(修羅)	上／○
背屈B(羅刹)	中／○
背屈C	下／×
➡＋A	上／○
➡＋B	上／×
➡＋C	上投／×
↘＋A	中／×
↘＋B(羅刹)	中／×
↘＋C	中／×
⬇＋C	下／×
↖＋B(修羅)	中／×●
➡➡＋A(羅刹)	中／×
➡➡＋B(修羅)	上・上／×
➡➡＋B(羅刹)	中／×
➡➡＋C	中／×
⬅⬅＋D(修羅)	ー／×

【ユガ攻略】

基本的に第1～3形態まで中間距離の間合いを保ちつつ待ちに徹する。第1形態は、球状の気を出しながら突進してくる技と突進しながらの2連続斬りをガードしたあとに立ちCで反撃できる。受け身のスキを逃さないように➡＋Bを決めていこう。巨大ビームを出してきた場合は➡＋Bで反撃可能。自分のまわりに炎を出す技を出してきたらジャンプ攻撃を決めることが可能だぞ。

第2、3形態に対してはできるだけ接近して闘うといい。相手が適当な斬り攻撃を出してきたら、立ちCで反撃してみよう。食らってくれることが多いぞ。ヒットしたあとは大抵ダウン回避をするので、➡＋Bを逃さずに決めていこう。移動起き上がりをしないので、羅刹の場合は➡＋Bを決めたあと、急いで接近して起き上がりに立ちCを重ねていくといいのだ。よく食らってくれるぞ。



対ユガ。特定の技をガードしたあとに反撃していくといいのだ～!!

起き上がりに燕返し CPUにはこれだけでOK



攻略／修羅騎士　鷹

対CPU攻略

基本戦法

●これだけやってりゃOKっす！　燕返しパターン（共通）

対応キャラ：八角、牙神、響馬、火月、ナコルル、蒼月、覇王丸、色



燕返しを決めるとほとんどの場合カウンターになるので…



このようにバウンドする。追い打ち攻撃を決めて再び燕返しだ

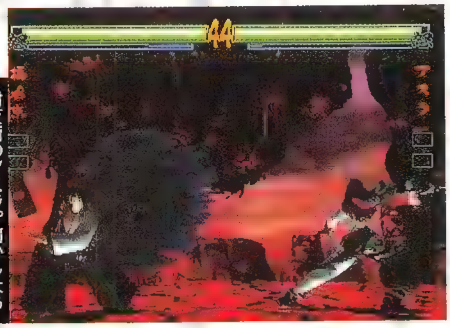
単純にジャンプから燕返しをくり出していくパターン。ヒットするとほぼカウンターになっているので、追い打ち攻撃（B）を決めることができる…つーか決めよう。追い打ち攻撃を決めたあとは、相手が起き上がるモーションに入ったら垂直ジャンプをして再び燕返しを出していく。起き上がった相手は大抵技を出すので再度食らってくれるぞ（カウンターで）。これをくり返していれば簡単に相手を倒すことが可能なのだ。

修羅でプレイしている際に死にそうになった時、もしくはその時の気分で怒り爆発をした時は、S・C・S（A・A・A）↓キャンセル燕六連を狙ってみるといい。面白いほど大ダメージを与えることができるぞ。防御力の低いー面ならこれだけで相手が昇天してしまうのだ。もちろん羅刹ともども、一閃で安定したダメージを得てみるのも構わないぞ。

キャラ別補足

対覇王丸。こちらが出した燕返しに弧月斬を合わせてくることもあるのだが、大抵つぶすことができるのでさして問題ない。

対色。こちらから跳びこんでいって燕返しを出しても、空振りorガードされてしまうので、相手が近寄ってくるのを待ってからパターンを実行するといいだろう。近寄ってきたら垂直ジャンプから燕返しを出していくとヒットしやすいのだ。



対反面のアスラ。何かしようとしたら、手前に避けて反撃していこう!!

対反面のアスラ。ラウンド開始直後くらいの間合いを保ち、ジャンプしてからのビーム（レ＝ウグアル）、地を這う飛び道具（レアシィマ）、雷（レイ＝マール）、ガード不能の飛び道具（ミ＝ブレク）などの技を待つ。いずれも手前にステップ移動することによって回避することができ、そのスキに➡＋B（羅刹なら夢想霞上段）を決めることができるのだ。これをくり返していればOK。しかし、反応するのはややキツイので、相手が何かしようとしたらステップ移動をするといった感じで行動し、前述の必殺技を出したら攻撃に転じるといい。

また、ダウンを奪ったあとは、燕返しパターンへ移ることも可能なのでぜひ覚えておこう。

【ユガ攻略】

基本的に相手が技を出してくるのを待ち、ガードしたあとに反撃していくといった方法で倒していく。

第1形態では、中間距離の間合いを保ち、球状の気を出しながら突進してく技や2回連続で斬ってくる技、ビーム攻撃などを待つ。いずれもガードしたあとに反撃することが可能なのだ。修羅なら立ちB→キャンセル強細雪。羅刹なら威力の大きい夢想霞上段で反撃していこう。このあと相手が受け身を取らなかったら、燕返しパターンへ持っていくことができる。このキャラが相手の場合は、通常キャラに仕かける時と違って、起き上がるモーションを見てから垂直ジャンプするのではなく、多少早めにジャンプするのがポイントだ。

また、自分のまわりに炎をくり出す技を出した場合は、出ている最中に通常ジャンプから燕返しで攻撃してやるといいだろう（追い打ち攻撃を決めたあと、燕返しパターンへ）。

第2、第3形態は適当な斬り攻撃をガードしたあとor空振りしたところに反撃。反撃方法とそのあとの行動は第1形態と同じ。受け身を取られた場合だが、修羅なら立ちB→キャンセル強細雪を出そう。ヒットすると美味しいし、ガードされても反撃してくることが少ないのだ。



対ユガ（第1形態）。ビームをこのへんでガードできれば反撃可能

技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
燕返し★◎	空中で↓↘➡＋AorB
秘剣 [illegible]雪★◎●	↓↙⬅＋AorB
非剣　細雪◎●	↓↙⬅＋D
天霜の構え◎	➡↘↓↙⬅＋C
天つ風	天霜の構え中にA
霜風	天霜の構え中にB
雪崩◎	➡↓↘＋C
春夢二連華◎	⬅↙↓↘➡＋B

●秘奥義

技	コマンド
燕六連◎	➡↓↘＋BC（空中可）

羅刹

●必殺技

技	コマンド
燕返し★◎	空中で↓↘➡＋AorB
朝凪◎	⬅↓↙＋A
夕凪◎	⬅↓↙＋B
朧刀◎●	↓↘➡＋AorB（×3）
雪崩	➡↓↘＋C
夢想　霞★（怒／◎）●	↓↙⬅＋AorBorC
春夢二連華◎	⬅↙↓↘➡＋B

●秘奥義

技	コマンド
夢想残光霞◎	⬅↙↓↘➡＋BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	上／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	下／×
➡＋A	上／○
➡＋B	上／×
➡＋C	上投／×
↘＋C	中／×
↓＋C	下／×
↗＋B	中／×
➡➡＋A	下／×
➡➡＋B	上・上／×
➡➡＋C	上／×
↘↘＋C	下／×



受け身を取られても➡＋Bを重ねダメージ増量

攻略／蒼炎闘士ゆーち

対CPU攻略

基本戦法

●キラークイーンパターン

CPUに近づき垂直ジャンプ攻撃～立ちB（＋キャンセル必殺技）or立ちC～垂直ジャンプ攻撃…とくり返すだけでOK。修羅は垂直ジャンプB、羅刹は垂直ジャンプCを使うといい。接近手段は問わない。開始直後に前ジャンプ攻撃や前ダッシュで近づき、垂直ジャンプ攻撃を出そう。

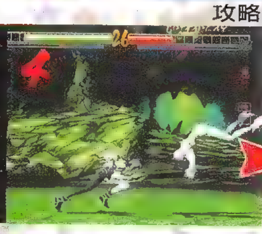
立ちB（2段技）を使う際は、ヒット後にキャンセル天咆輪（修羅）or転法輪（羅刹）でダメージ増量をはかるべし。

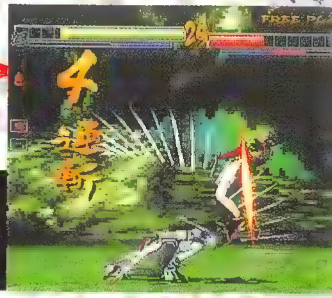
また、羅刹は、転法輪ヒット後に少し前に歩いておこう（またはダッシュ）。CPUが受け身を取った場合、その終わり際に➡＋Bを決めていくのだ。この行動は、CPUが受け身を取らなくなるまで続けるべし。つまり、転法輪だろうが、➡＋Bのヒット後であろうが、常に前に歩いておくということ。受け身を取らずにダウンしたら、パターンの初め（垂直ジャンプ攻撃）に戻ろう。


羅刹のジャンプCは下降中に。修羅のジャンプBは早出しでOKじゃ♡


ジャンプ攻撃ヒット後は立ちB（2段技）につないでジュビジュバ


あとはキャンセル必殺技でさよなら…じゃなくて羅刹は受け身対処も忘れずに！


転法輪orS・C・Sor➡＋Bのヒット後も抜け目なく前に進み、


CPUが受け身を取ったら、威力の高い➡＋Bで追撃するべし！ 殺陣!!

キャラ別補足

5ステージ目までは、立ちB連射、➡＋B、跳びこみ連続技、S・C・Sだけで勝つことができる。特に1～3ステージはガードが甘いので、連続技の練習台にしよう♡

アスラ・修羅（4）は、開始直後にちょっと後ろにさがって露祓（強）を出し、ダウンを奪ったら近づいて起き上がりにパターンを実行すべし。羅刹は転法輪を出してから跳びこめば安全だ♡ また、しゃがみガードで待ち、立ち斬り（空振り）、下段技、必殺技のガード後にS・C・Sで反撃する戦法も有効じゃぞ。

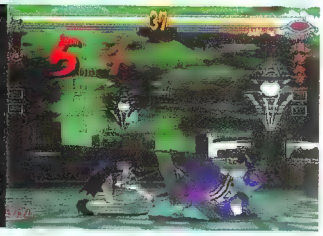
ナコルル・修羅（5）は、立ちBの連射や➡＋B（開始直後くらいの間合いから）だけでも勝てる。楽勝なのら～。

覇王丸・羅刹（7）は、ジャンプに反応して弧月斬を出してくるためパターンは使用不可！ 立ちガードで待ち、覇王丸の技をガードしたあと反撃していこう。反撃可能なのは、旋風裂斬、烈震斬、剛破からの連係（最後の弧月斬or天覇凄煌斬）。いずれかの技をガードしたら、S・C・Sや立ちBで反撃しよう。

【ユガ攻略】

ユガの攻撃をガードしたあとにS・C・Sで反撃しよう。第1形態は突進技や通常技（2段のもの）、第2形態・第3形態は通常技が狙い目だ。そして、ユガが受け身を取ったら、➡＋BやS・C・Sを決めよう。完全にダウンを奪った時も、起き上がりにS・C・Sを重ねていくべし！ 高確率でヒットするぞい♡

S・C・Sで威力の大きいのはA・A・Aだが、ユガ（特に第2&3形態）は受け身を多用するので、➡＋Bを決めやすい羅刹・色（修羅はA・A・Aが無難）はB・B・Bヒット～ダッシュorちょっと歩いて受け身を取ったら➡＋B…とくり返すのがいい。また、ユガの起き上がりにS・C・Sを重ねていく時もゴリ押し（ガードされてもS・C・S～S・C・S…）できるB・B・Bを使用するといい。ガードされ続けてもいつかヒットするので安心してくれい。


修羅は➡＋Bでの追撃がしにくい！ S・C・SはA・A・Aが無難なのら～♡

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
天咆輪★◎●	➡⬇↘＋AorB
露祓★◎●	⬇↘➡＋AorB
空華「阿」◎	⬇↘➡＋D
「吽」◎	⬇↙⬅＋D
首刀	⬅⬇↙＋C
黄泉落とし	➡⬇↘＋C
奈落落とし	黄泉落とし中に⬅➡＋B
影践	奈落落とし中に⬇⬇＋A
顎	黄泉落とし中に⬅➡＋A
蓮華舞（肩に乗った状態を「結跏趺座」）	空中で⬇↘➡＋C 「空華」中にC
昇華	結跏趺座中にA
散華	結跏趺座中にB
●秘奥義	
天魔波旬◎	➡⬇↘＋BC

羅刹	
●必殺技	
ダルマーチャクラープラヴァルタナ[転法輪]★◎●	⬇↘➡＋AorBorC
クシャナ[刹那]◎	⬇↙⬅＋AorBorCorD
アショーカ[無憂華]◎	⬅⬇↙＋C
アビドヤー[無明]	➡⬇↘＋C
パーラジカ[波羅夷]	怒MAX時➡⬇↘＋AB
アニトヤ[無常]◎●	⬅⬇↙＋AorB
カルナー[慈悲]◎	⬅⬇↙＋D
ヴァルナ[蒼空神]●	➡⬇↘＋D
スパティカ[頗梨]	蒼空神中に⬇↘➡＋A
マニ[摩尼]	蒼空神中に⬇↘➡＋B
アルグヤ[閼伽]	怒MAX時蒼空神中に⬇↘➡＋AB
プラクティサンクヒヤーニローダ[択滅]◎	⬅↙⬇＋C
●秘奥義	
ルーパ＝スカンダ[色蘊]	蒼空神中に⬇↘➡＋BC
ルーパ「色咒」◎	⬇↘➡＋BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上・上／○
立C(修羅)	中・中／×
立C(羅刹)	中／×
屈A	下／×
屈B(修羅)	下・下／○
屈B(羅刹)	上・上／○
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下・下／○
背屈C(修羅)	下・下／×
背屈C(羅刹)	下／×
➡＋A	上／○
➡＋B(修羅)	上・上／×
➡＋B(羅刹)	上／×
➡＋C	上投／×
↘＋B(修羅)	中／×
↘＋B(羅刹)	下・上／×
↘＋C	中・上／×
⬇＋B	中／×
⬇＋C(修羅)	下・上／×
⬇＋C(羅刹)	下・下／×
↖＋B	中／×
↖＋C(羅刹)	中・中／×
➡➡＋B	上／×
➡➡＋C(修羅)	G不能／◎
➡➡＋C(羅刹)	上・中／×
↘↘＋B(羅刹)	上・下／×
↘↘＋C	上・下／×
⬅⬅＋B(修羅)	上／×
⬅⬅＋C(羅刹)	上／×



爆炎陣かダウン投げでCPUはパターン化できるぞ

攻略／ハンター改

対CPU攻略

基本戦法

●CPU限定？ A級爆弾パターン（修羅）

対応キャラ：全キャラ

まず爆炎陣を当ててから、しゃがみB↓キャンセル爆炎陣（ジャンプで回避できるがCPUはしない）後、すぐ爆弾が爆発するので浮いたところに立ちA↓キャンセル爆炎陣を入れる。するとまたすぐ爆発するので、以降立ちA↓爆炎陣をくり返す。注意点は、立ちAはなるべく低い位置で当てること。高い位置では爆炎陣が当たらないのだ。もし失敗しても、立ちAのあとCPUは着地して立ちorしゃがみガードでかたまる（立ちガードの場合は後ろに歩き続ける）ので、立ちガードの場合はしゃがみB↓キャンセル爆炎陣、しゃがみガードの場合は直接爆炎陣を当てよう。ただし時々暴れるので注意。

最初の爆炎陣を当てるポイントは、相手の攻撃のガード後。しゃがみBキャンセルがおすすめ（強攻撃ガード後は反撃として当たり、弱攻撃ガード後は相手の連係に割りこむ）。連続技として当たるところは、→→+Bカウンターヒット時のバウンド、しゃがみor立ちBキャンセル、S・C・SのB・B・Bから少し歩いて立ちA（これも低めに）キャンセルなどが代表的。

Ⅰ、2人目は攻撃をあまりガードしないので連続技の練習台に最適。3人目以降のキャラ（Ⅰ、2人目にも有効）には、CPU限定？　A級爆弾パターンでOK。


浮いたらこのくらいの高さで立ちA→キャンセル爆炎陣。これで楽勝


爆弾をつけると攻撃してこなくなるので楽勝(ちなみに2秒後CPU爆死)

●地面からこんにちは♡ 地斬パターン（修羅）

対応キャラ：全キャラ

間合いを取って地斬を出すだけのパターン。CPUは後ろに歩くか、立ったままかたまるので当たる。ヒット後は起き上りを確認してから出す。

●反撃、そしてダウン投げパターン（羅刹）

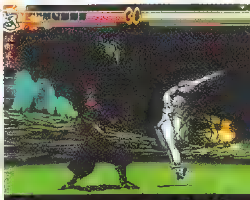
対応キャラ：全キャラ

ただひたすら待って、相手が技を出してきたら立ちCで反撃してからダウン投げを決めるパターン。立ちCがカウンターヒットしてバウンドしたら、→+Bで追い打ちしてからダウン投げを決めよう。時々投げ抜けしてくるが気にせずパターンを続行。

反撃で決める技は、S・C・SのA・A・Aがいい（このあとのダウン投げも忘れないように）。弾き型S・C・Sが確実に決められる場面ではこっちの方がいいかも。

追い打ちを決めたあと、起き上がりに霞を重ねると決まりやすいぞ。


カウンターヒットしてバウンドしたら肘で追い打ち。そのあとダウン投げ。安定

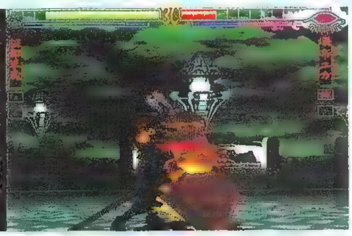

色にはこのあと弾きからパターンに持ちこめば楽勝♡

【ユガ攻略】

ユガはジャンプ攻撃に弱いので、ラウンド開始後いきなりジャンプ攻撃を出すか、ステップで間合いをつめてからパターンに持ちこもう。

修羅のCPU限定？　A級爆弾パターンの追い打ちで決める立ちAのあと、ユガには爆炎陣が入らないので、着地させてからしゃがみBキャンセルを決めよう。地斬でもOK。

羅刹はいつも通り反撃してダウン投げパターンでOKだ。


やっぱりユガにも爆弾。どんな相手にも効きます

技コマンド表

修羅

●必殺技

影分身◎	→←↙↓↘→+AorB
烈風手裏剣★◎（空中／×）	↓↘→+AorB（空中可）
爆炎龍　★◎	↓↙←+AorB
爆炎微塵隠れ◎	→↓↘+C
爆炎陣◎	↓↙←+C
空蟬　天舞◎	→↘↓↙←+A
空蟬　地斬◎	→↘↓↙←+B
影舞◎	←↓↙+D

●秘奥義

乱れ烈風手裏剣	↓↘→+BC

羅刹

●必殺技

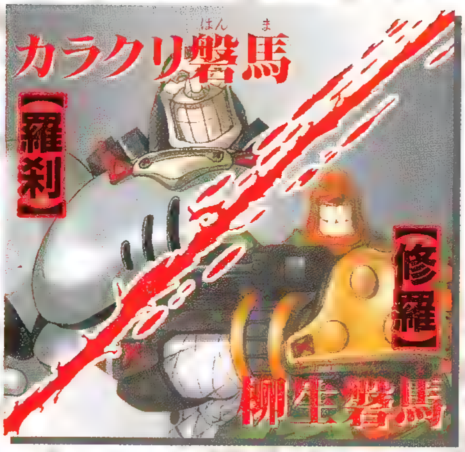
影分身◎	→←↙↓↘→+AorB
静音◎	↓↓+C
猿舞◎	←↓↙+AorBorCorD
蜘蛛走り◎●	↓↘→+D
爆韻	ダメージ動作中にABCD
もず落とし★●	→↓↘+C　旋中にA・C・B・D・AB・CD・ABCD　（怒）旋中にA・C・B・D・AB・CD・ABCD　→↓↘+AB
上段当て身◎	→↓↘+A
下段当て身◎	→↓↘+B
蝕	蜘蛛走り中にC
律	蝕中にCD・AB
罰	←↙↓↘→+C
雷	→↘↓↙←+C
砕	←+C
麟	しゃがんでいる相手に↙+C　罰中にA・B・C・D
雹	しゃがんでいる相手に↘+C
冥	ダウンしている相手に↘+C　雷中にD・C・B・A　蝕中にD・C・B・A
獄	ダウンしている相手に↙+C　雷中にAB・CD・BC　蝕中にAB・CD・BC
輦	相手背後から→+C
胤◎	→→+C
霞◎	↗+C
朧	罰中にB・C・BC
戒	朧中にA・C・B・D・BC
断	麟中にAD・BC・ABCD
業	冥中にABCD・CD・AB
骸	輦中にBC・A・D
旋	骸中にABC・B・BCD・C

●秘奥義

真もず落とし	←↙↓↘→+BC・→↓↘+C

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B	下／○
屈C(修羅)	下／×
屈C(羅刹)	中／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	下／×
→+A	上／○
→+B	上／×
→+C	上投／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↘+C(修羅)	中・中／×
↓+A(羅刹)	下／×
↓+B	中／×
↓+C	下／×
↗+C(修羅)	中／×
→→+A(羅刹)	上／×
→→+B	中／×
→→+C(修羅)	G不能／◎
→→+D(羅刹)	―／×
←←+D	中／×



攻略／飲み頃KING

広い投げ間合いと打撃で楽勝ですぞ、姫！

対CPU攻略

基本戦法

●空を自由に飛びたいなパターン(羅刹)

対応キャラ：全キャラ

相手が近づいてきたら立ちA→キャンセル蛇威炉を決めていくだけ。ガードされてもけずれるので問題なし。怒りゲージがMAXならば、代わりに魔神丸を入れよう。スキの大きい技をガードした時はS・C・Sを入れ、ゲージをためるといいだろう。間合いが離れたら修羅と同じように鉄砕丸を当てていこう。



くるくるまわるカラクリ。あげた足がラブリーだ

●悪い子にはこうですパターン(修羅)

対応キャラ：全キャラ

近づいてきた相手を大折檻で投げるだけというもの。投げたあと間合いが離れたら鉄砕丸をどかどか当て、また近づいてきたら投げる、という風にくり返せばおっけえ。大折檻はつかむ間合いが広いので、ギリギリでつかむようにすれば失敗しても反撃を受けづらい。どのくらいの距離までつかめるか覚えよう。

●おまえのことが好きだパターン(共通)

対応キャラ：全キャラ

ただひたすらジャンプCを当てていくだけ。修羅、羅刹どちらでもおっけえだが、1回のダメージが少ないので非常に時間がかかってしまう。しかしリスクも少なく、確実なので根気よく当て続けよう。



ひたすらジャンプC。裏まわりを狙うつもりで出していこう



おしりぺんぺんをしようとしてるところ。どうやら右京も悪い子らしい

キャラ別補正

対ガルフォード。投げ大好き忍者なので、しつこいくらいストライクヘッズを狙ってくる。修羅なら、こちらの方が投げ間合いが広いので相手より先に投げ、羅刹は投げ間合いにこられる前に立ちAを当てていこう。

対リムルル。間合いが離れていると飛び道具を出してくる傾向があるので、いつでも鉄砕丸を出せるようにボタンを押しっぱなしにして、構えたまま待っていよう。

対色。ガードがかたいので、共通パターンの方を使った方が早くすむ場合もある。



実はこれで投げられます。けっこう間合い広いの



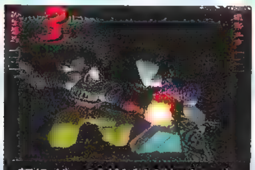
こうなっちゃえばこっちのもの。リムルル炎上確定

【ユガ攻略】

修羅の場合は第1、第2、第3形態ともにS・C・S発動後A・A・Aのくり返しでなんとかなる。なるべくスキを作らないためにA・A・Aのあとに C+Dボタンを連打するといいだろう。

カラクリ羅刹は修羅と違い、くり返し出そうとすると間合いが離れてしまう。そこで、代わりに立ちCを使っていくことになる。相手がスキの大きい技を待ってガードしたあと、Cボタンをひたすら連打するだけでおっけえ。途中怒りゲージがMAXになったら連打をやめ、スキを狙って魔神丸を決めてしまおう。

第2形態以降はこの方法でも間合いが離れていってしまうので、間合いが離れそうになったら連打をやめ、また相手の攻撃をガード後連打といった形をとっていくことになる。やはりゲージがたまったら魔神丸を決めていく。ここで注意したいのが、相手の攻撃を受けダウンした時に前転で近寄ると、相手がちょうどいい感じで出してきた炎に燃やされてしまうのだ。ダウンした際は、後転をしていったん間合いを離してから相手の攻撃を待つようにしよう。



怒りゲージがMAXになったら立ちAキャンセル魔神丸を狙っていこう

技コマンド表

修羅

●必殺技

鉄砕丸★◎	↓↘→+AorB
腕打遠心投●	←↙↓↘→+C
四肢破壊固め	腕打遠心投中に←↙↓↘→+A
粉砕大落下	腕打遠心投中に←↙↓↘→+B
山嵐	怒MAX時共通投げ中にAB
大外刈り	共通投げ中にA
巴投げ	共通投げ中にB
大折檻	→↓↘+C
顔砕旋風打★◎（怒／×）●	→↘↓↙←+C
頸椎粉砕	しゃがんでいる相手に↘+C
放り投げ	相手ダウン中に↙or↓or↘+C
原爆固め	相手背後で→↓↘+C

●秘奥義

天地大洛	←↙↓↘→+BC・→↓↘+A・→↓↘+B

羅刹

●必殺技

カラクリ壱番起動　鉄砕丸★◎	↓↘→+AorB
カラクリ伍番起動　怒裏流◎	→↘↓↙←+AorB
カラクリ弐番起動　蛇威炉◎●	←↙↓↘→+C
カラクリ拾七番起動　熱々罵穴★◎●	←↓↙+AorB
カラクリ九番起動　常沌埒手◎	→↓↘+AorBヒット中にAorB
カラクリ四番起動　歯止刀◎	←↓↙+C

●秘奥義

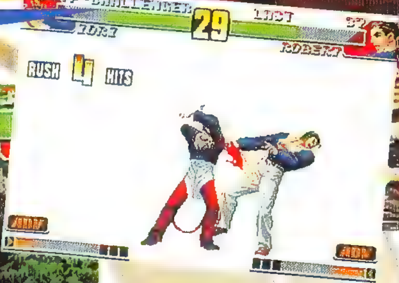
カラクリ四拾参番起動　魔神丸◎	↓↘→+BC

キャンセル表

立A	上／○
立B	上／○
立C	中／×
屈A	下／×
屈B(修羅)	上／○
屈B(羅刹)	上／×
屈C	下／×
JA	中／×
JB	中／×
JC	中／×
背A	上／○
背B	上／○
背C	中／×
背屈A	下／○
背屈B	下／○
背屈C	下／×
→+A	上／○
→+B	上／×
→+C	上投／×
↘+A	中／×
↘+B	中／×
↘+C	中／×
↓+C(修羅)	下／×
→→+A(羅刹)	中／×
→→+B(修羅)	中／×
→→+B(羅刹)	上／×
→→+C(修羅)	中／×
→→+C(羅刹)	上／×
↘↘+C(羅刹)	中／×
屈中↘+C(羅刹)	上／×

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ





サバイバーモード攻略前半戦!! 気になるあいつに差をつけろ！



今月はちょっぴり趣向を変えてみたぞ。来月との2回に分けて、サバイバーモードを攻略するのだ。今までうまくクリアできなかった人も、これを読んだらもうばっちり！　それじゃあ前半戦、京からクリスまでの24キャラの攻略スタートだ！

SNK	
業務用MVS	発売中／148,000円
家庭用ROM	発売中／38,000円
家庭用CD	12月23日発売／6,800円
SS	―
PS	―
683M	格闘アクション

なぜなにサバイバーモード！

説明しよう！　サバイバーモードとは、自キャラの体力ゲージ1本限りで、オメガ・ルガールを含めたCPU全38キャラ（ノーマルルガールは除く）と闘っていくモードである。

スコア表示がない代わりにクリアタイムが表示されるようになっているので、タイムアタックモードともいえるだろう（クリアタイムはセーブ可能なので、フレンズに自慢できちゃうぞ）。

体力ゲージ1本限りとはいっても、CPU1キャラを勝ち抜くごとに自キャラの体力ゲージは回復する。その回復量は残りタイム数に比例しており、残りタイムが多いほど体力ゲージも多く回復するのだ。らっきぃ♡

CPUキャラの登場順はランダムで決定されるが、オメガ・ルガールを除く37キャラはチームごとに区切りがあり（真吾は単独）、同じチームのメンバーは3人まとまって登場する。

また、CPUに負けてしまった場合、コンティニューするとそのチームの1人目のキャラからやり直しとなる。

例えば、5チーム目に出てきた龍虎チームの3人目、ユリで負けてしまった場合は、同じ龍虎チームの1人目、リョウからのやり直しになるんだっチ。

ADVのパワーゲージのストックも、チームごとに処理される。悲しいけれど次のチームに持ち越しはできない。くすん。

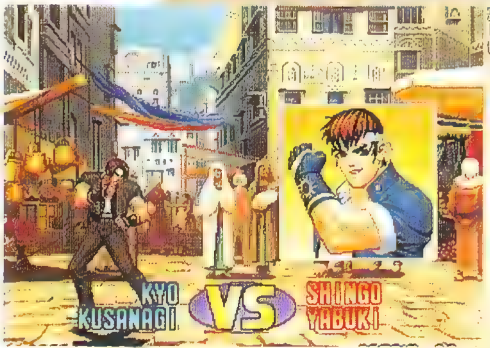
さらにお・ま・け♡　裏サバイバルモード（？）がプレイできる超必殺技を大紹介しちゃいます。

ゲームモードを選択する時に、スタートとCを押しながらAで決定すると、通常とは違ったサバイバーモードに挑戦することができるのだ。

裏モードの特徴は、タイムが無限になり、CPUキャラが1キャラずつばらばらでランダムに登場し（オメガ・ルガールはラストで固定）、コンティニューができなくなるという点。

コンティニューができない分、通常モードよりクリアは難しくなるけど、腕に自信のある方は挑戦してみてね♡

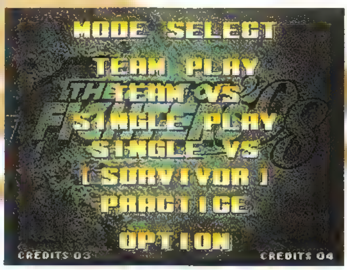
※なお、今回の攻略はとにかくタイム重視ということで、CPUのレベルが1であることを前提としています。



もちろん真吾も登場するが、やはり個人参加。寂しい…



裏モード。タイム表示が"∞"になっている



ここで"スタート+A+C"で、裏モードに挑戦できるのだ

ジャンプ強攻撃から連続技へ 超必をガンガン組みこもうぜ



草薙 京（くさなぎ きょう）

攻略／修羅騎士 鷹

サバイバーモード攻略

基本的にジャンプ強攻撃から連続技を狙っていくだけでOK。使用していく連続技は、近距離立ち強パンチ→キャンセル毒咬み→罪詠み→罰詠み。連続で決めた場合は毒咬みの時点で気絶をしてしまうので、2セット目は弱R.E.D.KicKにするといいだろう。

でも、小さいキャラに限らずヒットしないキャラはヒットしないので、このようなキャラが相手の時は毒咬みでがまんすべし。また、超必殺技を出せる状態ならバンバン連続技に組みこんでタイムを縮めるようにしたいところだ。

ガードのかたいキャラには対CPU戦攻略（11月号）で紹介した『今回も下段がお留守だぜ！ パターン』を狙っていくといいだろう。画面端や比較的近い位置で近距離立ち弱キック→キャンセル轟斧とつないだ場合は、威力の大きい無式へつないでいくこともできるので覚えておこう。

まぁ、保険のためにも、ラウンド開始直後からいきなりこのパターンを使っていくのもいいんだけどね。

対オメガ・ルガール。普通に跳びこんでいっても、ダークジェノサイドで迎撃されてしまうのでやめておくべき。ここは、遠めからダッシュ（ステップ）で一気に間合いをつめて、近距離立ち強パンチを出していくのがオススメだ。近距離立ち強パンチがヒットしたあとは、弱R.E.D.KicKや琴月 陽を使ってダウンを奪い、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねて、『今回も下段がお留守だぜ！ パターン』へ持っていくといいだろう。

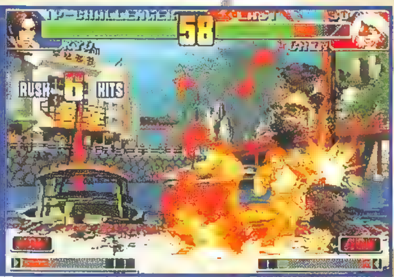
京でサバイバーモードをプレイするなら、個人的には超必殺技を出す機会が多いADVだと思う。



ジャンプ攻撃がガードされてしまっても…



近距離立ち弱キックを出せばフォローすることができるのだ



サバイバーは超必殺技を出せる機会が多いADVがオススメっす

真空片手駒と居合い蹴りの連続技をうまく使おうぜ！



二階堂紅丸（にかいどうべにまる）

攻略／Kaz 78年式

サバイバーモード攻略

紅丸でもっともサバイバーモード向きの連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→ジャックナイフキック（以下、➡＋B）→キャンセル強真空片手駒だろう。

本来、近距離立ち強キックから➡＋Bはつながらないのだが、CPUは近距離立ち強キックがヒットすると➡＋Bも食らう習性があるので、ガンガン入力しよう。

連続技の最後の強真空片手駒を強反動三段蹴りにしてもOKだが、真空片手駒だと相手を画面端に追いやってくれるので、画面端で連続技が入った場合、そこから➡＋B→キャンセル居合い蹴りを入れることができる。ちなみに、居合い蹴りは強の方が気絶値が高いので強で出そう。

真空片手駒の連続技をヒットさせることができれば相手は気絶するので、あとは自分好みの技で仕上げてもらってOK。一番いいのは、ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル➡＋B→キャンセル雷光拳かな。

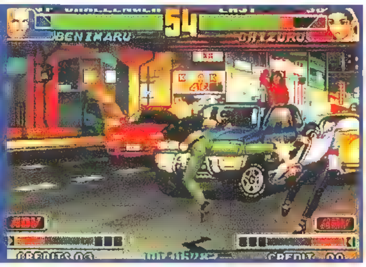
真空片手駒の連続技をガードしてくる相手には、裏まわりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル➡＋B→キャンセル強居合い蹴りを入れる。そして、遠距離立ち強パンチ or キックを先端が当たるように出して気絶を狙う、というのも有効だ。

最後に、オメガ・ルガールに対しては、正面からジャンプ強キックで跳びこんでもダークジェノサイドで迎撃されてしまう。しかし、中間距離から早めで裏まわり気味に跳びこむと、一方的につぶせるか、あるいはオメガ・ルガールの背後に着地してダークジェノサイドを空振りさせることができる。空振りさせた場合は、そのスキに真空片手駒の連続技を決めよう。

紅丸では、無難にADVを選んだ方がいいだろう。



気を失ってるヒマはないぜ、カワイ子ちゃん！



この距離で当てるのがベストだ

基本はジャンプ強キック地雷震への連続技を狙え！



大門五郎（だいもんごろう）

攻略／ILP－ケンちゃん

サバイバーモード攻略

基本戦法となるのは、跳びこみからの連続技になる。ジャンプ強キック↓しゃがみ強キック↓キャンセル頭上払いor超受け身からの地雷震や、ジャンプ強キック↓立ち強攻撃↓キャンセル切り株返しで攻めていこう。どちらかというと前者の方がダメージが大きくタイムもかからないので、そちらを狙おう。パワーMAX時に入れれば5割弱持っていけるので有効だ



おらぁぁぁぁっ、地雷震連続技でこのダメージだっ

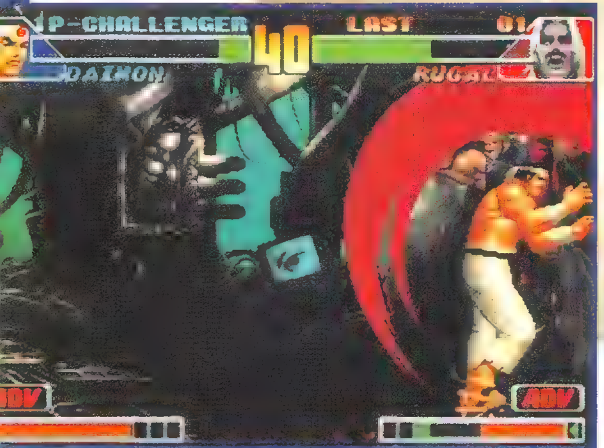
ガードでかたまってしまった相手には、ジャンプ強キックを打点高めにヒット、もしくはガードさせて、着地と同時に超大外刈りを出してみよう。そうすれば大抵の相手は食らってくれるはずだ。

一部、あまりガードをしないキャラクター（マリー、クラークなど）がいるのだが、そのような相手には、パワーMAX状態でジャンプ強キックを出しているだけで勝ててしまう場合があるので、試してみるといいでしょう。7～8秒ぐらいで倒せてしまうぞ。

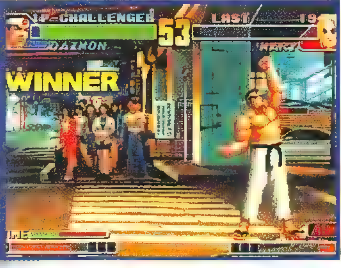
リョウはガードでかたまりやすいので、昇り小or中ジャンプ強キック↓超大外刈りの連係で攻めていこう。このキャラクターは昇りジャンプ強キックをよく食らってくれるので、これだけでもけっこうダメージを奪える。

オメガ・ルガールには、ただ跳びこんでいってもダークジェノサイドで落とされてしまうので注意しよう。昇り中ジャンプ強キックの先端をギリギリで当てると、こちらの着地と同時にダークジェノサイドで反撃してくるので、無敵時間のある超大外刈りで投げてしまおう。それで楽勝だ。

大門では、好きな時にパワーMAX発動のできるADVを使った方がいいぞ。



この無敵っぷりを見よ。かかってこいいいいい



まぁ、このくらいのタイムは楽に出せるでしょう。

開始直後の怒濤の連続技で50秒台クリアをめざせ！



テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

サバイバーモード攻略

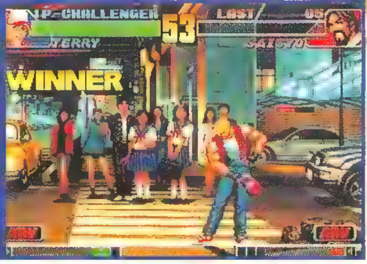
テリーは、残りタイム50秒を切ることなく勝利を収めることができるキャラの1人。トータルタイムで6分台、7分台を叩き出すことができるのだ。ではおおまかな流れを紹介していくとしよう。

まずは、開幕と同時に跳びこんで（小or中ジャンプ）強攻撃をくり出す。ヒット後は（近距離立ち強キック↓キャンセルライジングアッパー↓キャンセル弱パワーチャージ↓昇り大ジャンプ強キック）の連続技を狙っていく。このカッコ内の攻撃を2セット決めたあと、最後に強攻撃を決めるとほとんどのキャラが気絶する。あとは適当な連続技（できれば短時間で大威力）を決めていくだけでいいのだ。

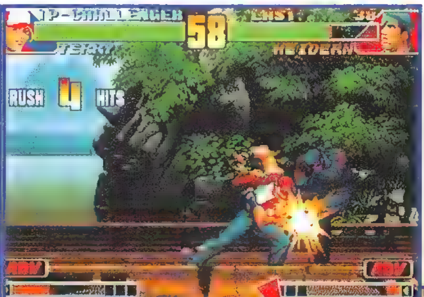
ゲージがある場合（ADV専用といった方がいい?）は、2セットのうち、どちらかのキャンセルライジングアッパーを省いて弱パワーチャージへつないでいこう。そして3セット目をしゃがみ強パンチ↓キャンセルパワーゲイザーにすると、大抵が昇天or0ドットになるのだ。0ドットの場合は起き上がりにけずってやろう。この、ゲージがある時の戦法だが、おもにチーム内での2、3人目に使っていくことができる。

対オメガ・ルガール。跳びこみをダークジェノサイドで迎撃されてしまうことが多いので跳びこむのは危険。しかし、ダッシュ（ステップ）から一気に接近し、近距離立ち強キック（パンチ）を出すとヒットしてくれることが多い。もちろんこのあとは弱パワーチャージへつないで一気にカタをつけてしまおう。ただ、EXの場合はステップの距離が決まっているので、間合いを調整するのはかなり重要になってくる。注意すべし。

まぁテリーを使ってサバイバーモードをやるなら、ADVがオススメですね。



早ければ、残りタイム53秒で1人抜くことができるのだ



弱パワーチャージをヒットさせたあとは



大ジャンプ強キック（昇り）で追い打ちして、着地に技を重ねていこう

カギとなるのは撃壁背水掌 追い打ち後に再び決めよう



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

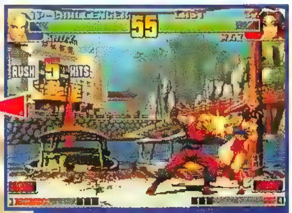
サバイバーモード攻略

撃壁背水掌を使っていけば簡単かつ比較的早いタイムでクリアすることができるので、この技を活用しない手はない。ではどのように使っていくかを紹介していこう。

まずは、小ジャンプ（間合いによっては中ジャンプ）を使って跳びこみ、そのままジャンプ攻撃を決めて、近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル撃壁背水掌を決めていく。追い打ちを大ジャンプ強攻撃（昇り）にし、相手の着地に技を重ねてみよう。なんとCPUは重ねた技をガードしないのだ。よって重ねる技をキャンセルのきく技（近距離立ち強パンチ、しゃがみ強パンチ、上げ面…etc）にすれば再び撃壁背水掌につないでいくことができるぞ。もちろん威力の大きい連続技（しゃがみ強パンチ→キャンセル飛翔流星拳orキャンセル上げ面→キャンセル弱斬影拳…etc）を決めれば勝利に結びつくといった状況や、気絶している場合なら、撃壁背水掌ではなく迷わずこちらにするといいだろう。

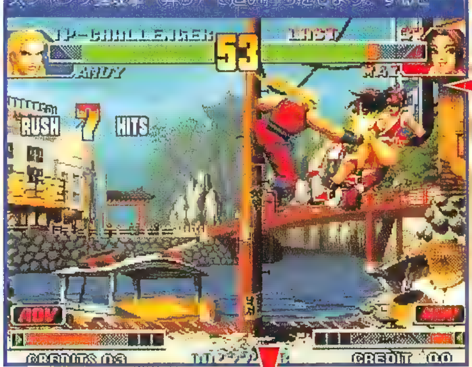
対オメガ・ルガール。こちらのジャンプ攻撃はダークジエノサイドで落とされてしまうことが多いので、跳びこみは避けた方がいい。有効なモノとしてはダッシュ（ステップ）で一気に近寄り、近距離立ち強パンチを出すというものがある。このような形で近距離立ち強パンチを出していくと、相手は棒立ち状態になることがあり、よく食らってくれるのだ。ここから撃壁背水掌へつないで一気に勝負を決めてやろう。

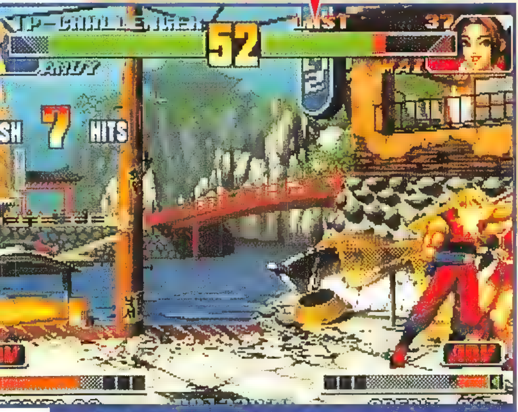
今書いたパターンはADV、EXの両モード共通だから、まぁ、アンディやるならどっちでもいいってことかな。



連続技など、とにかく撃壁背水掌を決めたあとは

大ジャンプ強攻撃（昇り）で追い打ちをしよう。すると





着地に重ねた技を食らってくれるのだ！

中ジャンプからの連続技で気絶させて一気にKOだっ！



ジョー・ヒガシ

攻略／DSP―たろりん

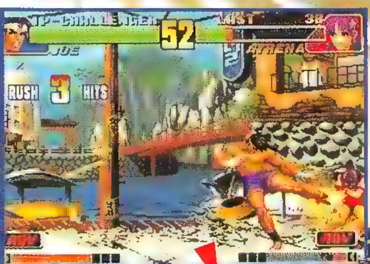
サバイバーモード攻略

中ジャンプで跳びこみ、ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル弱スラッシュキックの連続技を狙っていくのが基本だ。

開幕と同時に跳びこんでこの連続技を決めて、さらに相手の起き上がりに跳びこんでもう1度この連続技を決めると、相手を気絶させることができる（ローキックまで当てたところで気絶するキャラが多い）。そうしたら再び連続技を決めるわけだが、ADVならば、ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル爆裂ハリケーンタイガーカカトを決めるといい。防御力の高いキャラ以外ならば一気にKOすることができるぞ。直前のローキックでゲージがピッタリ1つストックされるという、面白いパターンなのだ。EXは超必殺技が出せないので、最初に述べた連続技を決め、起き上がりに再び跳びこんでいこう。ADVよりも時間がかかってしまうけどね。

さて、ジャンプ強パンチが毎回必ずヒットすれば問題ないのだが、ガードされることも多い。その場合は、近距離立ち強パンチ→キャンセルローキックまで出したあと、最後の弱スラッシュキックを出さずに、また跳びこんでいこう。ただし、跳びこみが3回連続でガードされたら、そのあとガードクラッシュが発生する可能性が高いので、最後の弱スラッシュキックを決め打ちで出してしまってもいいぞ。

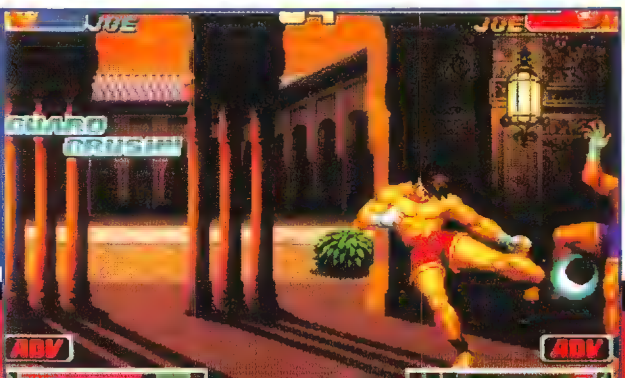
山崎などの一部のキャラは、ローキックをガードしたあとに前転してくることがある。その場合は、前転のスキに近距離立ち強パンチからの連続技を決めていくといいのだ。



気絶させたら、跳びこんで連続技。ここでゲージがたまり…



超必殺技が出せる。これで見事にKO。オラオラジャッシャー！



ガードクラッシュを見逃すとソンだぞ。いつ発生するか見極めよう

リョウ・サカザキ

極限流連舞拳よりも飛燕疾風脚がいい感じ



攻略／ILPーケンちゃん

サバイバーモード攻略

基本的には跳びこみから連続技を入れていけばいいキャラクターだ。威力の大きい連続技を持っているので比較的いいタイムが出せるだろう。

連続技は、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚をおもに使っていくことになる。極限流連舞拳もいいのだが、モーションが長いために時間がかかってしまうので、やめた方がいいだろう。

飛燕疾風脚からみの連続技を2セット入れたあとに強攻撃を当てると、ほとんどのキャラクターを気絶させられることも頭に入れておいた方がいい。また、全キャラクター共通の気絶パターンもある。

まず、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→強飛燕疾風脚を決める。そのあと、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞拳で浮いた相手にジャンプ強攻撃で追い打ちして、着地に強攻撃を重ねると相手は気絶するのだ。

ハイデルンは、ラウンド開始直後に跳びこむとしゃがみ状態のところにヒットするので、飛燕疾風脚は弱を使うようにしよう。

チョイは立ち状態でも強飛燕疾風脚がきちんと当たらないので、やはり弱飛燕疾風脚を使おう。

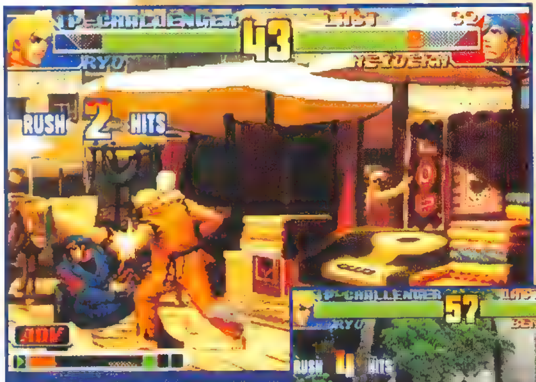
オメガ・ルガールに対しては、普通に跳びこんでいってもダークジェノサイドで落とされるだけなので、いつもの連続技は使えない。

中～遠距離からダッシュもしくはステップで一気に間合いをつめて強パンチを出すと食らってくれるので、そこからキャンセル極限流連舞拳で浮かせて大ジャンプ強攻撃で追い打ちし、相手の着地に近距離立ち強パンチ、キャンセル極限流連舞拳…というように循環で倒すといい。

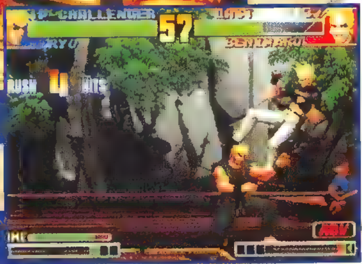
リョウはダッシュが使えるADVがいいと思う。



このくらいのタイムは余裕で出せるだろう



ああっ。しゃがみ状態で食らうなってばさ



連続技1セットでこのダメージ。見たか見たかっ

ロバート・ガルシア

決め手は極限流連舞脚 蹴って浮かせて大勝利でっせ！



攻略／Kaz　78年式

サバイバーモード攻略

ロバートでは、まず、ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル極限流連舞脚を決めよう。

そして極限流連舞脚後の追い打ちに、昇り大ジャンプ強キックを当てる。するとロバートの方が先に着地するので、相手の着地に近距離立ち強パンチを重ねよう。

着地に重ねた近距離立ち強パンチをCPUはガードしないので、それをキャンセルして極限流連舞脚を出す。そしてまた昇り大ジャンプ強パンチで追い打ちし、着地に近距離立ち強パンチ…のくり返しで勝てるぞ。

ジャンプ強キックからの近距離立ち弱キックは、連続ヒットはしないのだが、CPUは立ち状態の下段攻撃をガードしない習性があるためにこれを食らってくれる。つまり、ジャンプ強キック→近距離立ち弱キックは、CPUに対してのみ有効な連係なのだ。

しかし、ジャンプ攻撃から近距離立ち弱キック→キャンセル極限流連舞脚を入れた場合、アテナやチンなど、体の小さいキャラには空振りしてしまうことがあるので、ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル龍翻蹴（以下、→＋B）→キャンセル飛燕旋風脚などを使って画面端に追いつめていくことも大事になってくる。画面端ならば、小さいキャラでもちゃんと極限流連舞脚が入ってくれるので、安心して出していい。

また、この一連の連続技はオメガ・ルガールにも通用するので活用しよう。

相手の体力が少なくなってきたら、昇り大ジャンプ強キック後の相手の着地に、近距離立ち強パンチ→キャンセル→＋B→キャンセル龍虎乱舞や、近距離立ち強パンチ→キャンセル極限流連舞脚→→＋B→キャンセル強龍牙などをあざやかに決めてKOするのもいいだろう。

とにかく、今紹介したパターンはどのキャラに対しても有効なので、このパターンを完璧に使いこなせれば、まず負けることはないだろう。

ロバートは、とどめの龍虎乱舞が出したい時に出せるADVがおすすめだ。



こんな感じで食らってくれます



気絶耐久値にもよるけど、大抵2セット目のラストで気絶するッチよ♡

ゲージをためて一気に爆発！サバイバーでも余裕っチ♡



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

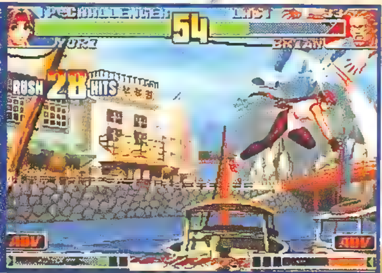
サバイバーモード攻略

まず、サバイバーモードでは、技を出すたびにパワーゲージがたまるADVをおすすめしたい。これで、若干タイムロスを少なくさせることができるはず。んで、何をしていけばいいかというと…

●ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル虎煌拳（弱）

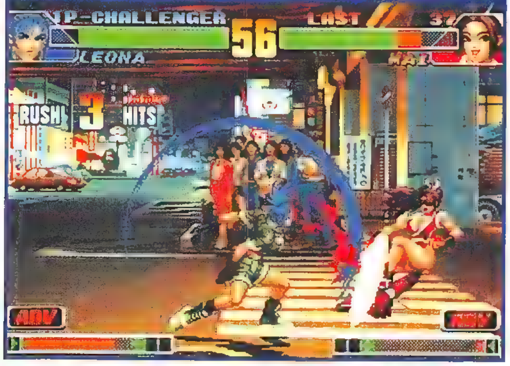
最もスタンダードな跳びこみ連続技だが、スピーディー十気絶値の高い技を組み合わせているのがポイントだ♡「ジャンプ強パンチは当てづらいよ！」っという君は、攻撃判定が横に長く（ヒットさせやすい）裏まわりも狙えるジャンプ強キックを使っていってもかまわないが、CPUを画面端に追いつめた際は、ジャンプ攻撃の照準も合わせやすいので、気絶値の高いジャンプ強パンチを積極的に使っていこうぜ。しかし、対空バッチシのオメガ・ルガールには、ダッシュ遠距離立ち強パンチ、もしくはダッシュ近距離立ち強パンチ→キャンセル虎煌拳を狙っていこう。一度ダウンを奪えば、起き上がりにジャンプ攻撃を食らってくれやすいぞ。また、中には跳びこみ攻撃をガードする率が高い意地悪なキャラ（リョウなど）もいるので、跳びこみ攻撃を2～3回連続でガードされた場合は、ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱キック→キャンセル空牙（強）→裏空牙…という11月号で紹介した、ジャンプ攻撃（CPUガード）～立ち状態の下段技～キャンセル必殺技…『死の爪先から華を咲かせましょう♡パターン（庵）』のユリ版を狙っていくといいぞい♡

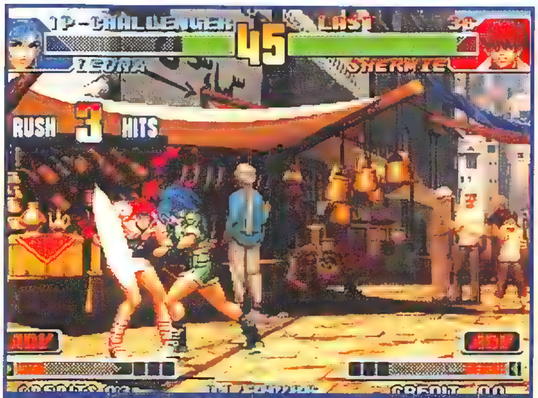
ちなみに、パワーゲージがたまった際はMAX発動し、開始直後に、ジャンプ攻撃→近距離立ちorしゃがみ強パンチ→キャンセル飛燕鳳凰脚（MAX版）が決まれば10秒もかからずにKOすることができちゃうぞ。ゲージをためる手段としては、画面端以外でダウン（連続技）を奪ったあとにユリちょう回し蹴り（弱）を出していくものがある。これで移動手段&ゲージためを兼ねれば効率がいいはずだ。まぁ、全体的な流れで、跳びこみ連続技ヒット（CPUダウン）～即座にユリちょう回し蹴り（弱）～跳びこみ連続技…って感じになるとヨカちゃん♡ なにぶん、ユリは攻撃力が低いので、1～2人目でパワーゲージをため、3人目は『瞬殺』を合い言葉に少しでも時間を短縮していけるようにしよう。押忍！



ゲージがたまったら開幕から飛燕鳳凰脚（MAX版）で体力泥棒オロロ～ン

3セット決めれば、ほとんどのキャラは気絶する





難しくもないし、ダメージも申し分なし

地道にジャンプ攻撃から弱ムーンスラッシャーを狙え



レオナ

攻略／L.L.terra

サバイバーモード攻略

レオナには、手っ取り早く敵を倒せるような強力な連続技がない。基本はジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセルムーンスラッシャーだろう。この場合、ムーンスラッシャーは弱の方がよい。なぜなら、強よりも気絶値が高いからだ。

この連続技を3セット決めれば、相手は気絶する。ADVならこの頃にはゲージがたまっているので、そこへ近距離立ち強キック→キャンセルリボルスパークを決めよう。それでカタがつくはずだ。

近距離立ち強キック→キャンセルストライクアーチ（↓＋B）→キャンセルVスラッシャーは、キャンセルをかけるとストライクアーチのダメージが半減するうえにVスラッシャーのダメージも小さいので使わない方がよい。

連続技に関してもう一ついえば、近距離立ち強キック（1段目）→キャンセルグラビティストームが実は一番減るので、できる人はこっちを狙っていこう。

また、画面端でグランドセイバーが当たった場合は追い打ちが可能なので、しゃがみ強パンチを入れよう。そのあと、CPUは着地にガードをしないので、近距離立ち強キック→キャンセルリボルスパークorグラビティストームを決めることができる。

相手がリョウ、舞、ラルフの場合、起き上がりにイヤリング爆弾を出すと、ダッシュしてきて勝手に食らってくれるので、これをくり返すのも手だ。ただ、時間がかかってしまうので、自分の体力がない時にこのパターンを使うのがよいだろう。

真吾の場合は起きあがりでなくてもヒットする。しかも、カウンターヒットになりやすいので、そこからリボルスパークも決めてあげよう。

レオナは超必を出す場面が選べるADVでプレイしよう。

SABは封印してガトリングアタックで攻めろ！

ラルフ

攻略／Kaz　78年式



サバイバーモード攻略

ラルフの場合、スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）を使わずに攻めていこう。基本は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセルガトリングアタックだ。

なぜSABを使わないのかというと、ラルフは相手を画面端に追いつめたときに有効なパターンがあるため。SABだと投げたあとに向きが変わってしまうのだ。また、ガトリングアタックだと気絶も狙いやすい。

ちなみに、ジャンプ攻撃は強パンチより強キックの方が気絶値が高いのだ。

画面端に追いつめたあとは、しゃがみ強パンチ→キャンセルラルフキックを出そう。ヒットした場合はもう一発しゃがみ強パンチが入る。しかもそのあとCPUはガードをしないので、ADVでゲージがある場合はしゃがみ強パンチ→キャンセルバリバリバルカンパンチを決めよう。ゲージがない場合は、しゃがみ強パンチ→キャンセルガトリングアタックだ。

CPUがガードでかたまった場合、ダッシュ投げや直接ラルフキックを出したり、遠距離立強パンチの先端を当てるようにして気絶を狙うのも有効だぞ。

相手が真吾の場合だと、こちらの跳びこみが真吾キックや荒咬み未完成でつぶされてしまうことがあるので、しゃがみ強パンチや遠距離立強パンチを多用した方がよい。

ちづるに対しては、中間距離から直接ラルフキックを出すと、技を出そうしたところに当たってくれることが多いのだ。

対オメガ・ルガールでもラルフキックが当たってくれるので、どんどん使おう。

ラルフはとにかくパワーが命。ADVでガンガン超必を狙っていこう。



強パンチ物語、はじまりはじまり〜



これをフィニッシュに持ってくるとかっこいいかも

跳びこみからSABを狙え！ジャンプ攻撃には弱パンチだ！

クラーク

攻略／L.L.terra



サバイバーモード攻略

基本となる連続技は、ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）。なぜジャンプ攻撃が弱パンチなのかというと、次の近距離立ち強パンチにつなぎやすいためだ。もちろん、ジャンプ強キックでもよいのだが、出すタイミングを間違えたり、相手がしゃがんでいたりすると、空振りしてしまうおそれがあるので、無難にジャンプ弱パンチでいこう。

とりあえずこのパターンで攻撃していき、時折、遠距離立ち強キックやしゃがみ強キックもまぜるといい。

起きあがりの攻撃だが、近距離立ち弱パンチを重ねておくと、そのあとのSABが決めやすくなる。これはキャンセルでもそうでなくてもかまわないが、キャンセルしない場合、早めにSABを出すと空振りしてしまい、逆にこちらが反撃を食らうので注意しよう。もちろん、ADVでゲージがある場合はMAXウルトラアルゼンチンバックブリーカー（以下、UAB）を決めよう。なぜMAXなのかというと、ノーマルUABは時間がかかるうえに体力もあまり減らないからだ。前に書いた連続技を決めた方が減る。

他にも、ダッシュから近距離立ち強パンチ→キャンセルSABも有効だ。また、近距離立ち強パンチをストンピング（➡＋B）にしてキャンセルUABやMAXランニングスリーを入れることもできる。

CPUはローリングクレイドルやフランケンシュタイナーにはきっちり反応してくるので、使うのは控えよう。ただ、オメガ・ルガールに対してはフランケンシュタイナーは有効なので、使っていってもかまわない。

キャラごとに注意する点などは特にないので、前に挙げた連続技を使って、どんどん体力を奪っていこう。なお、おすすめはADVだ。



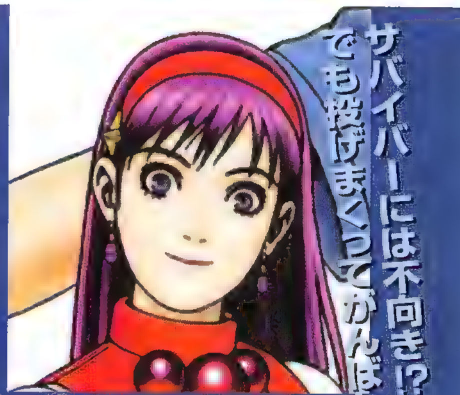
クラークの跳びこみ攻撃は、弱パンチくらいしか有効なのがない



投げて投げて、投げまくろう



試合開始直後はまずフェニックスアローでごあいさつ



サバイバーには不向き!? でも投げまくってがんばれ！

麻宮アテナ（あさみや）

攻略／飲み頃KING

サバイバーモード攻略

攻撃力も低く、これといった連続技もないアテナちゃんはなかなか短時間で相手を倒すのは難しい。そこでなんとか早く倒すためのいくつかの方法を紹介しちゃいます。

まずは試合開始直後、とりあえず跳びこんでいって強フェニックスアロー。相手が食らってくれるようであればさらにもう一度、また食らってくれるようであれば遠慮せずにもう一回、うまくいけばこれだけで倒せる場合もあり。ガードされた場合は、そのまま食らってくれるまでしつこく出し続けるのもアリなんだけど、これだとなかなか時間ばかりがすぎてしまうのであまりおすすめでなし。

というわけで、ガードされたあとはADVだったら前ダッシュや前転から、EXだったら前ステップからスーパーサイキックスルーを狙っていこう。追い打ちはジャンプ強パンチや強キックにして、相手の着地に少し早めに立ちorしゃがみ弱キックを重ねるとガードせずに食らってくれるので、それをまたキャンセルしてスーパーサイキックスルーを入れるようにする。以降このくり返しでおっけえだ。

画面端で投げた場合は、しゃがみ弱キック→キャンセル連還腿→キャンセル強フェニックスアローへとつないでいくのもいい。そしてまた相手の起き上がりにスーパーサイキックスルーを出して再び投げてしまおう。

ADVでゲージがたまった場合、フェニックスアローの代わりにシャイニングクリスタルビットを入れてやればダメージ的にもよろしくなっちゃいます。その時に相手がダウンしても技をキャンセルせずにそのまま出しっぱなしにしておけば、また相手が食らってくれる場合があるので出しておくようにする。もしガードされたらけずるだけけずって、着地後にスーパーサイキックスルーを狙っていくようにしよう。



サイキックスルーのあとジャンプ強パンチで追い打ちして

早めにしゃがみ弱キック。このあと連還腿につなぐの



連打連打で殴って蹴って とどめに一発仙氣発勁！

椎拳崇（しいけんすう）

攻略／ハンター改

サバイバーモード攻略

サバイバーモードで素早く相手を倒すコツは、相手をなるべくダウンさせないこと。ダウンさせてしまうと、相手がダウンしている時間分だけ無駄になってしまうからだ。ケンスウがサバイバーモードで早いタイムを出すのにおすすめの方法は、11月号の対CPU戦攻略で紹介した連打パターンだ。

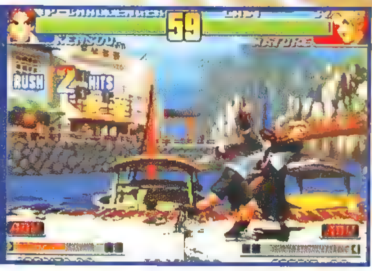
まず、はじまったらダッシュか中ジャンプで近寄って、強龍連打を決めよう（強龍連打はちゃんとCボタンを連打してヒット数を増やすこと）。龍連打が決まったら中ジャンプ強パンチで追い打ちして、相手の着地に近距離立ち強キックを重ね、キャンセル強龍連打でループを完成させよう。『強龍連打→中ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック』を3セット決めると相手は気絶するので、そこに強攻撃→キャンセル仙氣発勁 or MAX版仙氣発勁でKOできるぞ。

ちなみに『近距離立ち強キック→キャンセル仙氣発勁』は、↓↘→＋D↓↘→＋A or Cで出やすくなる。

テリーには、近距離立ち強キック→キャンセル龍連打の時に間合いが離れてしまうことがあるので、中ジャンプ強パンチのあと少し歩いてから近距離立ち強キックを当てて、龍連打を出そう。ルガールは、レベル1でもきっちりダークジェノサイドで迎撃してくるので、ダッシュで近寄ってからパターンに持ちこもう。

他にも、『しゃがみ強パンチ→キャンセル後旋腿』をくり返すパターンもあるが（レベル1だとよく当たる）、龍連打パターンより少し時間が長くかかり、パターンに持ちこみにくいのでおすすめではない。

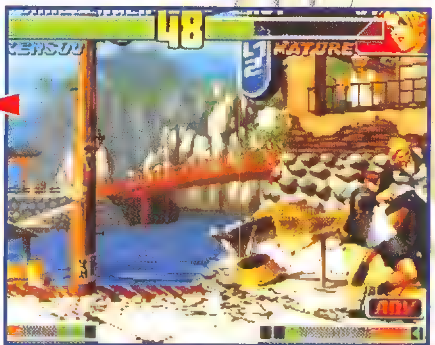
なお、ケンスウは仙氣発勁が使いやすいADVでプレイした方がいいだろう。



頼るべき技は龍連打。普通のCPU戦と同じく使える



とどめは仙氣発勁。だいたい15秒でKO



着地に重ねる強キックで気絶するので

じじい瓢箪大活躍！ とどめはファイヤーだ



鎮元斎

攻略／ハンター改

サバイバーモード攻略

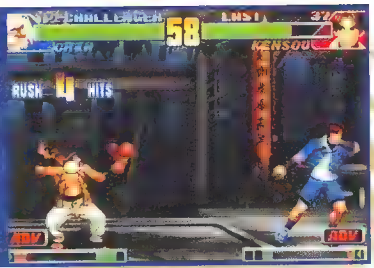
チンがサバイバーモードで使っていく連続技は『(中)ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→弱瓢箪撃（以下、瓢箪連続技）』でOK。ダメージが大きいからといって、弱瓢箪撃を強柳燐蓬莱にするのはおすすめできない。強柳燐蓬莱は技自体の時間が長いうえに、相手はダウンしてしまうので、かなりのタイムロスをしてしまう。弱瓢箪撃だと相手はダウンしないで、タイムロスがほとんどなく、素早く相手を倒すことができる。

ADVモードを使用している時には、ゲージがあるならパワーMAXを発動することをすすめる。パワーMAXを発動すると、瓢箪連続技2セット＋強攻撃で倒すことができるのだ。

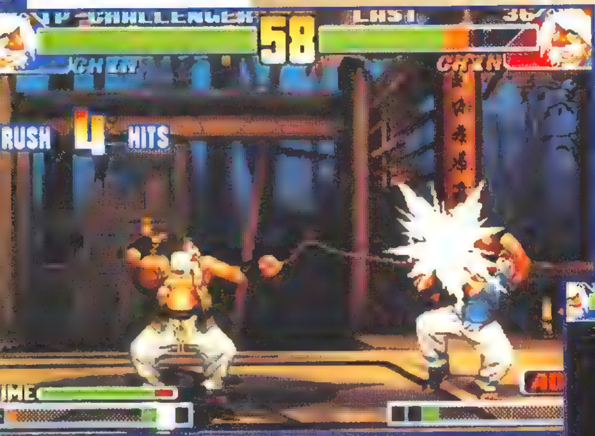
通常時は瓢箪連続技を2セット決めると相手は気絶するので、気絶したら轟欄炎炮を決めてKOすることができる。瓢箪連続技でもKOすることは可能だが、単発でダメージの大きい技の方が時間がかからないので、轟欄炎炮が一番いいだろう。

轟欄炎炮は相手の残り体力によって、直接決めるか、しゃがみ強パンチキャンセルで決めるか、MAX版を決めるか、調節して出すようにしよう。サバイバーモードだとゲージを1本も無駄にすることはできないので、できるだけMAX版は使わず、ノーマル版を連続技に組みこんで使っていこう。

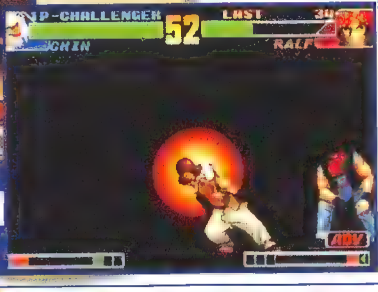
特に気をつけるキャラはいないが、ルガールはやはりダークジェノサイドで迎撃してくることがあるので、遠距離立ち強パンチ→瓢箪撃だけで倒した方がいいだろう。



MAX状態じゃなかったら1セットでこのくらいだが…



MAX発動してるとこんなに減る。2セット＋αで死亡



気絶したら、じじいファイヤーでジ・エンド

画面端へ追いこんだら循環連続技へつなぎましょう



神楽ちづる

攻略／修羅騎士　鷹

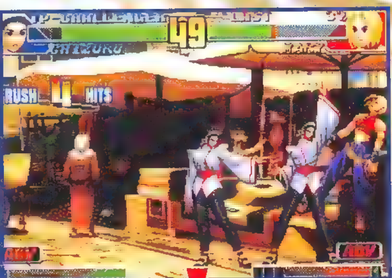
サバイバーモード攻略

基本的にジャンプ攻撃から連続技を狙っていくだけでいい。狙う連続技は、ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル錚錚→キャンセル各種必殺技。超必殺技を出せる状態なら強三籟の布陣を組みこんでもいいだろう（おもにADV）。ただし、ジャンプ攻撃のあとのしゃがみ強パンチは少し歩いてから出さなければならない。歩かなければ、ガードされてしまうのだ。

画面端へ追いこんだ時は、しゃがみ強パンチ→キャンセル錚錚→キャンセル神速の祝詞（C）の連続技にして追い打ちを近距離立ち強パンチにする。そのあと相手は落ちてくるのだが、落ちてきたところに技を重ねると、なんとCPUはガードしないのだ。よって重ねる技をしゃがみ強パンチにすれば、キャンセル錚錚→キャンセル神速の祝詞（C）を再度決めていくことができるぞ。もちろん追い打ちは近距離立ち強パンチ…。これで永久循環の完成というわけ。相手の体力が残り少ないなら神速の祝詞（A）→弱零技の礎で一気に片づけてしまうといいだろう（おもにADV）。

対オメガ・ルガール。ジャンプ攻撃はダークジェノサイドで迎撃されてしまうのでやめた方がいい。でも遠距離からダッシュ（ステップ）で一気に近寄って近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチを出すとかなりの確率でヒットしてくれるので、ここから連続技を決めていこう。EXの場合は間合い調整が重要なので注意すべし。

この時、飛び道具であるグラビティスマッシュ（地上）を出してくることがあるのだが、これは淙淙で抜けつつヒットさせることができるので覚えておくといいのだ。



画面端で神速の祝詞（C）を決めたあとは…



近距離立ち強パンチで追い打ちしてみよう。すると…



着地に重ねた技（しゃがみ強パンチ）をガードしないのだ！

連続技がパワー不足 気絶値の高い技で攻めろ！



不知火　舞（しらぬい　まい）

攻略／修羅騎士　鷹

サバイバーモード攻略

ジャンプ攻撃から連続技を狙っていくんだけど、攻撃力がイマイチ低い。どうせなら気絶値の高い技を選んで相手を気絶させるといいでしょう。気絶を狙える連続技は、大輪風車落とし→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱龍炎舞。この連続技を連続で2セット決めるとほぼ確実に気絶させることができるのだ。ジャンプは小or中を距離によって使い分けることが重要。また、大輪風車落としがヒットしたあとは、相手との間合いが離れてしまうので、近寄ってからしゃがみ強パンチへつないでいかないと弱龍炎舞が空振りしてしまうのだ。

ADVなら、そのチーム内の2人目からは、気絶したあとに、ジャンプ強攻撃→しゃがみ強パンチ→キャンセル超必殺忍蜂で大ダメージを与えることが可能…つーか相手を倒すこともあるのだ。もし相手に体力が残っていても、起き上がりに強白鷺の舞を重ねてけずり倒しちまおう。

対オメガ・ルガール。ジャンプから攻めこもうとしても、ダークジェノサイドで迎撃されてしまうので、ほぼ無理と考えるべき。ではどうするかというと、遠距離からダッシュ（ステップ）を使って一気に間合いをつめて、しゃがみ強パンチを出していくのだ。このしゃがみ強パンチはかなりの確率で食らってくれるので、ヒット確認をせずにキャンセル必殺技まで出していこう（決め打ち）。

また、飛び道具であるグラビティスマッシュ（地上）を出してくることがあるのだが、これは紅鶴の舞で抜けつつヒットさせることができるので覚えておくといいのだ。



このように、多少前進することが重要。そして……



大輪風車落としをヒットさせたあとは



しゃがみ強パンチ。これなら、このあとのキャンセル弱龍炎舞が確実にヒットするのだ

下段の近立弱キックからの連続技で気絶を狙え！



キング

攻略／DSP－たろりん

サバイバーモード攻略

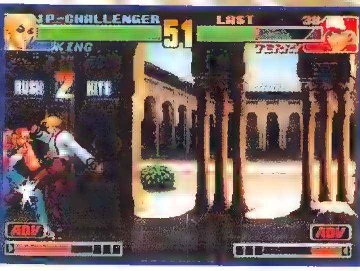
キングは下段の近距離立ち弱キックを持っているので、サバイバーモードはわりとラクに勝ち進むことができる。しかし、連続技の威力が小さいため、好タイムを出すには適していないといわざるを得ないだろう。

基本的なパターンは、小ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル強トルネードキック（以下『基本連続技』）の連続技を狙うというものになる。ジャンプ強キックをガードされても近距離立ち弱キックを食らってくれるという、おなじみのパターンだ。

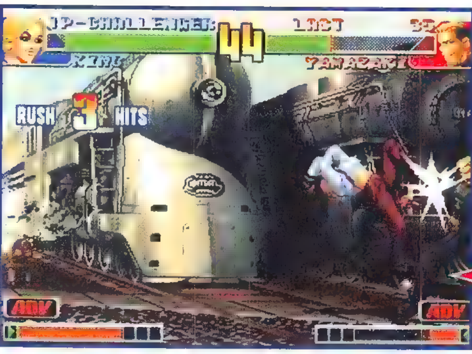
この連続技を立て続けに3回決めることができればCPUは気絶する。ADVならばそこにサイレントフラッシュを決めてKO。EXはジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル強トルネードキックを決め、それでもKOできなかったら起き上がりにまた跳びこんでいこう。

このパターンを発展させることもできる。ラウンド開始と同時に基本連続技を決めると、相手を画面端に追いこめるので、次はジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱サプライズロー ズ→強トルネードキックという連続技を決めるのだ。

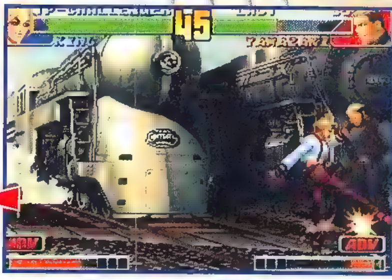
この連続技は気絶値が高いのでぜひ狙いたいところだが、問題点がいくつかある。まず、ジャンプ強キックは根元に攻撃判定がないため、至近距離から跳びこんで、打点を低くしようとすると空振りしてしまうということ。もう1つ、近距離立ち弱キックで少し間合いが離れてしまうということ（近距離立ち強キックの1段目なら離れないんだけど）。そのため、大きいキャラ（アメリカンスポーツチームの3人など）にしか決めることができないのだ。狙えるキャラにはぜひとも決めるべきだけどね。



ハイ、もうおなじみだね。毎度ながら足元ががらあきだよ。



サプライズローズで浮いてくれるからね。こんなもんなのかい？



背が高いキャラはチャンスだね。ローキックをキャンセルして……

跳びこむ他に我が道なし 三連撃へつなぐが良策なり



キム・カッファン

攻略／DSP－たろりん

サバイバーモード攻略

下段技（立ち状態で出せるもの）や浮かせ技を持っていないキムは、ひたすら跳びこんで連続技を狙う以外に有効なパターンが見当たらない。

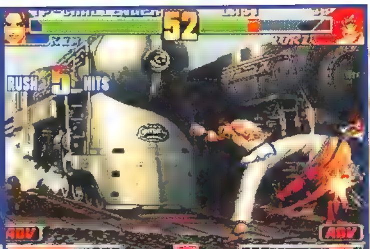
狙う連続技は、中ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル強三連撃×3。中ジャンプ強パンチは早めに出すといい。ジャンプの頂点をすぎたあたりがベストだ。このタイミングでも、ちゃんと近距離立ち強パンチにつながるぞ。ガードされてしまったら三連撃を1〜2段目で止めて、少し後ろに歩いてから再び跳びこんでいこう。

注意点としては、なるべく遠めの間合いから跳びこむ必要があること。近くから跳びこむと、ガードされたり、対空技で落とされる確率が高くなるのだ。

特に注意が必要な場面は、三連撃をガードされた時と、相手を画面端に追いこんで三連撃を決めたあと。

三連撃がガードされてしまった時は、先ほど説明したように、少し後ろに歩いて間合いを離してから跳びこもう。タイムを気にするあまりにあせって跳びこんでも、逆にうまくいかないのだ。画面端で三連撃を決めたあとも同様。間合いを離してから再度跳びこんでいこう。相手の起き上がりにキッチリ技を重ねる必要はないが、間合いを離してから跳ぶのは絶対に忘れないで欲しいのだ。

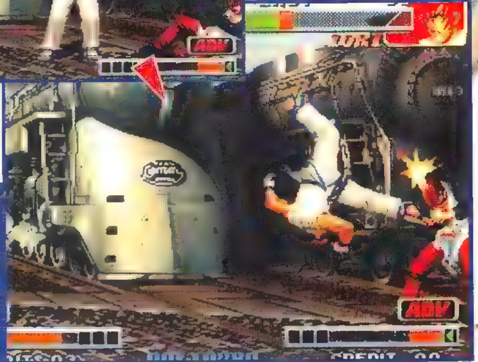
さて、パターンがうまくいくと3セット目の連続技で相手か気絶する。そうしたら、ADVならば鳳凰脚を決めてフィニッシュできる。EXはADVよりも時間がかかるが、もう一度跳びこみ連続技を叩きこもう。ちなみに、相手の残り体力が少なかったら、D投げを決めると一番早いぞ。



連続技のシメは三連撃。画面端にいってしまったら…



その場から跳びこんでもダメ。まずは少し後ろにさがろう



相手の起きあがりを待ってから跳ぶ。これなら返されにくい

とりあえずパワーMAX!! 画面端に追いこんで連続技だ



チャン・コーハン

攻略／L.L.terra

サバイバーモード攻略

チャンでのサバイバーモード攻略に欠かせないのは、なんといってもパワーMAX発動だ。パワーMAX時の攻撃力は周知のとおりすさまじいものがある。これで少ない連続技をカバーできるぞ。

とりあえず空中ふっとばし攻撃を当てておき、画面端に追いこんだら、ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転をメインに攻めよう。もちろん、しゃがみ弱パンチを近距離立ち弱キックにして大破壊投げを入れるのもよい。

ADVならこの頃にはゲージがたまっているので、すかさずパワーMAX発動をしよう。先ほどの連続技がガードされた場合、しゃがみ強キック→キャンセル鉄球粉砕撃を出しておく。

鉄球大回転のあと、CPUは何か技を出そうとしてしゃがみ強キックを食らってくれることが多いからだ。また、鉄球大暴走も時々はさむとヒットする場合が多いので、これも狙っていこう。

ガードされた場合は、しゃがみ強キック→キャンセル鉄球粉砕撃だ。その他、小ジャンプ強キックをくり返すなどの戦法も使える。

なお、相手がチャンの場合は、空中ふっとばし攻撃だけで勝てる。

チョイの場合は、地上ふっとばし攻撃を出すと必ず前転してくるので、ゲージがない場合は空キャンセルで鉄球大暴走を出しておくと食らってくれるぞ。ただ、この場合は必ず中間距離から出そう。そうでないと、チョイの方が後ろにまわってしまい、鉄球大暴走が空振りしてしまうのだ。

他には、柴舟や真吾に対して空中ふっとばし攻撃を出すとカウンターを取りやすいので、画面端に追いつめた時はすかさず鉄球大圧殺を決めよう。MAX版で出せばかなりの体力を奪えるので、すぐに勝負がつくぞ。

チャンでの攻略は、早めかつ相手チームの2人目以降なら任意にMAX発動できるADVが向いていると思う。



先生の鉄球はやっぱり強い!

飛翔脚で画面端に追いつめて ゲージをゴリゴリためましょう

チョイ・ボンゲ

攻略／L.L.terra



サバイバーモード攻略

チョイはＡＤＶがおすすめだが、ゲージがないとこれといって強力な連続技がないので、いかに画面端に追いつめていくかが課題となる。画面端に追いつめることが重要なので、ジャンプ強パンチでの裏まわりは控え、飛翔脚でゲージをためつつどんどん押していこう。

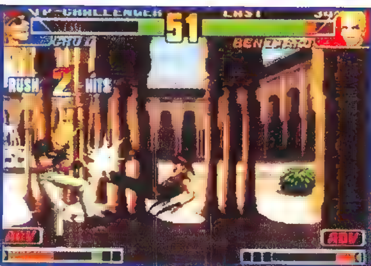
画面端に追いつめたら、ジャンプ強キック↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル強竜巻疾風斬を出す。強竜巻疾風斬は画面端でしか入らないが、この連続技はダメージが大きいぞ。

ゲージがたまったら、ジャンプ強キック↓しゃがみ強パンチ↓キャンセル通り魔蹴り（以下、➡＋B）↓鳳凰脚を狙っていこう。➡＋Bからの鳳凰脚はキャンセルでなくても入るので、ヒット確認をしてからでも充分間に合う。コマンド入力のコツは、➡＋Bが当たってから着地するまでに鳳凰脚のレバー入力を終えておき、着地した瞬間にＢorＤボタンを押す。遅めに入力しても入るので、あせる必要はない。確実に入力しよう。

他には、旋風飛猿刺突や飛翔空裂斬を出していくのも有効だ。旋風飛猿刺突は中間距離から直接出した方がよい。キャンセルで出すと反撃を受ける可能性があるのだ。また、ヒットしてもしなくても、4発目はきっちり反対方向に逃げておくこと。

飛翔空裂斬はキャンセルで出してもよいが、しゃがまれてうまく当たらないケースが多いので、やはり直接出そう。空中で当たれば3発まで当てておき、最後は竜巻疾風斬で締める（画面端限定）。

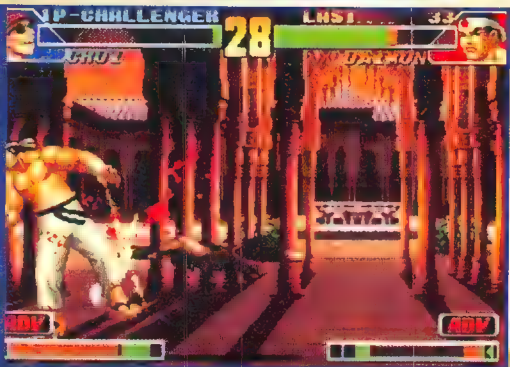
とにかく、反撃されにくい飛翔脚で画面端に追いつめ、ジャンプ強キックからの連続技を決めることが重要だ。画面端に追いつめるまでは、へたに手を出さない方がよい。無駄なダメージを食らってしまうおそれがあるのだ。



しゃがみ強パンチ・キャンセル➡＋Bは、相手に近づかないと入りにくい



➡＋B↓鳳凰脚。キャンセルでなくても入るので入力はゆっくりでいい



ダメージがわりと大きいので、連発するのもいいかも

ゲージがたまったら迷わず即ファイナルインパクト！

七枷（ななかせ）　社（やしろ）

攻略／蒼炎闘士ゆーち



サバイバーモード攻略

ＣＰＵレベルを１にして、跳びこみ連続技を狙っていくのが最もスピーディーだろう。使用していきたい連続技は…

●ジャンプ強キック↓近距離立ち強キック↓キャンセルステップサイドキック↓キャンセルジェットカウンター（弱）↓ジェットカウンター・ステイル（弱）

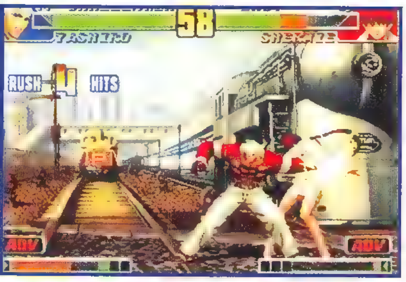
なぜこの連続技なのかというと、これは社の技の中でも気絶値の高いものを組み合わせているので、うまくいけば2セット（ガードなどされずに）で気絶に追いこむことができるため。まぁ、時には気絶耐久値の高いキャラやガードのかたいＣＰＵもいるが、3セット目を決めれば大抵のキャラは気絶、もしくはＫＯとなっているはずだ。

また、3セット目（2人目以降は初めから）にはギリギリゲージがたまっているはずなので、キャンセルジェットカウンター（弱）をキャンセルファイナルインパクトに変え、一気に体力を奪ってやろう！　これなら1人当たり10秒以内にＫＯすることができるぞい♡　しかし、例外のキャラが1人、オメガ・ルガールだ！　このオッサンはＣＰＵレベルをさげてもきっちりダークジエノサイドを使って跳びこみを返してくる（ことが多い）。よって、オメガ・ルガールにはダッシュで一気に近づき、近or遠距離立ち強パンチ（先端）↓キャンセル特殊技↓キャンセル必殺技を狙っていこう。ウィ。

最後に、キャラにもよるが、社は連続技（キャンセル必殺技をからめた）を狙っていくだけで、いつの間にかゲージがメリメリたまっているはず。体力赤ゲージorゲージためを用いるＥＸでは効率が悪いうえにリスクも高いので、好みもあるだろうが、僕はＡＤＶ（サバイバーモードのみ）をおすすめしたいです…ね♡



大抵、2セット目のストラ～イクで気絶なのら～!!　10秒以内で撲殺じゃい!!



ゲージがたまったらファイナルインパクトでズッコ～ン♡　迷わない、止まらないの心でいこう



連続技が苦手な子猫ちゃんは、ＭＡＸ発動で攻撃力を高めるといいんじゃない?

時間のかかる投げ技はだめ シェルミースタンドで抑えてね

シェルミー

攻略／飲み頃KING



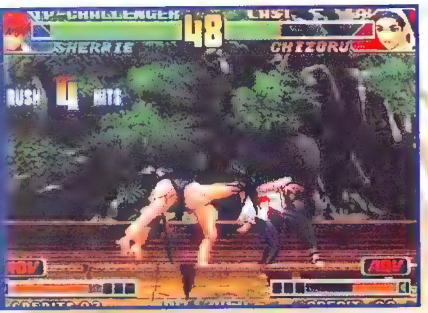
サバイバーモード攻略

連続技の最後をシェルミースパイラルやシェルミーホイップにするとダメージはそこそこ与えられるのだが、投げ終わるまでに時間がかかるのであまり使わず、メインはジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセルシェルミースタンドへとつないでいくようにしよう。以降これをくり返していくだけでおっけえだ。うまくいけば相手を気絶させることもできるぞ。

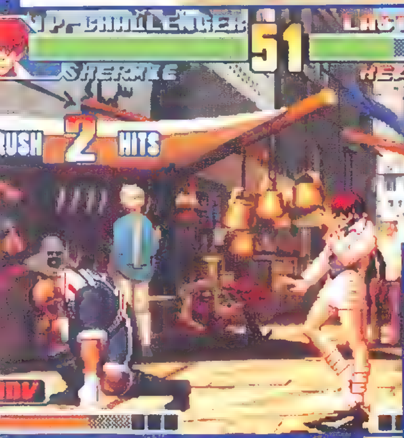
ADVならガードされてもかまわずにくり返していく。するとばしばしゲージがたまっていくので、ひたすらためまくって前転や空振りジャンプなどからMAX版シェルミーフラッシュを決めてしまおう。もちろん泣きながらレバガチャ＋ボタン連打しまくりだ。相手はあまりもがいてこないのでかなりのダメージを与えることができる。パワーMAX発動後、通常のパターン通りにやるのもいい。

EXなら、相手がガードばかりしてくるようなら一度空振りジャンプのあとに投げに持っていき、わざと追い打ちずにそのあとしっかりとパワーためをしていくといいだろう。基本的にはADVの方がやりやすいのでどうしてもという人以外はADVで頑張っていくようにしよう。

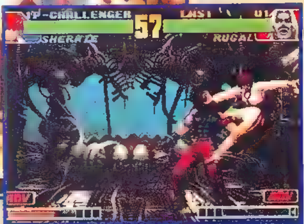
オメガ・ルガールはこちらが跳びこんでいくとナイスなタイミングでダークジェノサイドを出し迎撃してくるのでうかつに跳びこむことができなくなっちゃいます。そんなあんちくしょうは同じやり方では早く倒せないばかりか逆にやられてしまうことにもなりかねません。そこで他のキャラとは違い、シェルミーシュートをひたすら出していくといった形をとっていくことになります。グラビティスマッシュに気をつけながら出していくようにしましょうね。



最後はシェルミースタンドで4ヒット。ひたすらくり返せ



ほ～ら、気絶した。アメリカンドリーム万歳！



しつこいくらいにシェルミーシュート。さすがのルガールも猫まっぷたつ

連続技には気絶値の高い 弱スライドタッチを使います

クリス

攻略／Kaz　78年式



サバイバーモード攻略

クリスは、単発でも強いしゃがみ強パンチやキャリーオフキック（以下、↘＋B）だけでも勝ち抜くことができるが、それでは時間がかかってしまうので、跳びこみからの連続技を狙っていこう。

使用する連続技は、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセルスピニングアレイ（以下、➡＋A）→キャンセル弱スライドタッチだ。この連続技は威力自体はそれほどでもないが、弱スライドタッチの気絶値が高いので、相手の気絶を狙える。

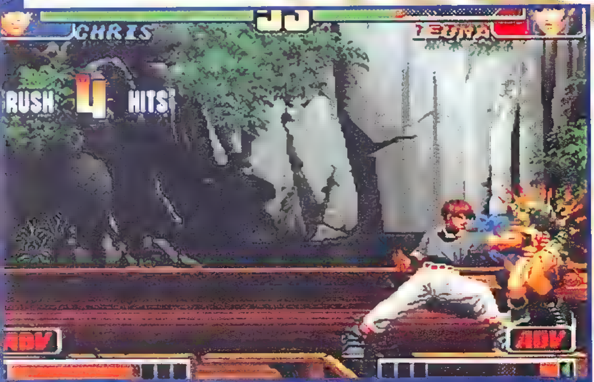
相手が気絶したら、裏まわりジャンプ強キック（画面端なら裏まわりでなくてもOK）→近距離立ち強パンチ→キャンセル➡＋A→キャンセルツイスタードライブを狙おう。

ここで一つ、時間を節約するためのコツを紹介しよう。先ほどのジャンプ強キックから弱スライドタッチまでの連続技を2セット決めると、チャンなどを除いてほとんどのキャラが気絶する。そこからジャンプ強キックからのツイスタードライブを決めても、体力がぎりぎりで残ってしまうのだ。そこで、ジャンプ強キックを1回入れたあと、もう一度ジャンプ強キックを入れて連続技を決めよう。そうするとうまい具合に相手を倒せて、時間も短縮できる。

また、CPUは連続技に対しての下段防御がおろそかになりがちなので、先ほど紹介した連続技の締めの弱スライドタッチを弱シューティングスラストにかえて、相手のガードをくずしていくのもいいだろう。もちろん、スライディングの↘＋Bも有効だ。

他には、対人戦でも使うディレクションチェンジが意外と決まってくれる。そこから、近距離立ち強パンチ→キャンセル➡＋A→キャンセル各種必殺技を決めて、相手の体力を一気に奪おう。もちろん、多用は禁物だが。

クリスは、ツイスタードライブを連続技に組みこみやすいADVがおすすめ。



早く、気絶しちゃってください



容赦はしないです、はい

RadiKal BIKERS™

ラジカルバイカーズ

一風変わったアクションレースゲームが専用筐体で登場。
アメリカ生まれのこのゲーム、日本ではSNKが国内総発売元となっているのだ。

アタリ	
業務用専用筐体	発売中
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
	レース





ラジカルバイカーズって!?

制限時間内に目的地までピザを届けること——それがこの『ラジカルバイカーズ』の目的だ。ただしゲームにはライバル店の配達バイクも登場するので、それより早く目的地に着かなければいけないのだ。

ピザを届けるのが目的だから、もちろんコースはサーキットではなく一般道。ライバル店のバイクだけでなく、無関係な車もジャマになる!

2台の筐体を使って、友達との通信対戦が可能。もちろんコンピュータ対戦もOK。コースは初級・中級・上級の3つのエリアに分かれ、全部で12のコースが用意されているので、初心者からベテランまで楽しめるようになっている。

もちろん3Dレースでの定番、VIEW（視点変更）ボタンもついているぞ。


車と車の合間をすり抜け、目的地を目指せ!



おーっと転倒〜! でもどこかコミカル

ショートカットでゴー！

コース上にはあちこちにショートカットコースが隠されている。その数は全部合わせて21コース。見つければかなり有利な展開となり、さらにスコアもアップ！

またショートカットコースの中は、通常コースとガラリと雰囲気まで変化してしまうのだ。中にはオバケ屋敷のようなコースも…!?

とにかく怪しい場所を見つけたら、迷わず突っこんでみよう！



怪しい場所発見！もしやショートカットへの入り口!?



雰囲気が違うショートカットコース。つーか、異次元!?

跳べ！ピザバイク！

コース上の斜面はすべてジャンプスポットになっている。アクセル全開で斜面に突っこみ、タイミングよくハンドルを引けばウイリー状態になってバイクがジャンプ！

ジャンプすることでジャマな車を飛び越したり、ショートカットコースを見つけることができるかも!?



斜面を見つけたらアクセル全開！ハンドルを引け！

近道なのはイーけど
なんでガイコツ
出てくるんスカ〜？



アイテムで差をつけろ！

ショートカットとともに重要になってくるのが、アイテムの使い方。もちろん『ラジカルバイカーズ』に登場するアイテムだから、ブッ飛んでるアイテムも多いのだ。

例えば「ハイスピード」を取れば、なんとバイクにロケットブースターが装着されてしまう！ビックリするほどスピードがUPするぞ。カーブを曲がりきれるかどうかはテクニックしだいか!?

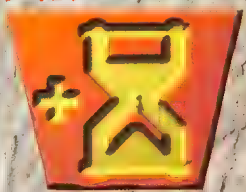
また「パワーキック」を取ると、破壊力満点のスパイクを装着し、行く手をふさぐジャマな車を蹴っ飛ばせるようになるのだ。ジャマな車っていっても実は何の罪もない一般車なんだけど、このゲームではそんなこと気にしてたらはじまらない。

何しろこのゲームでは、ピザを届けることが世界を救うことより大切なのだ！って断言してしまおう。



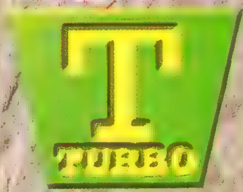
パワーキック装着！　ジャマな車を蹴っ跳ばせ！

タイム



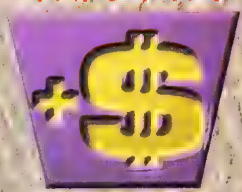
タイムが少し延長される

ハイスピード



大幅にスピードUP！

エキストラポイント



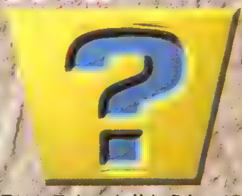
スコアが加算される

パワーキック



ジャマな車を蹴っ飛ばせる

ランダム



取ってみないと分からない!?



ランダムには他のアイテムのどれかが入っているのだ



分岐するステージ2、3のA、Bコースを徹底攻略

Shock Troopers 2nd Squad
TM ©SAURUS 1998

ショックトルーパーズ セカンド スカッド

そろそろ発売1ヵ月になる『セカンド　スカッド』。今回は、ステージ1以降で分岐するA, Bコースそれぞれを攻略していく。乗り物の意外な活用法や、キャラ解析も要チェックだ！

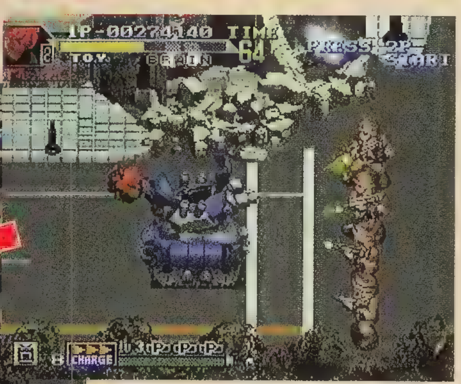
攻略／DSP－たろりん

ザウルス	
業務用基盤	発売中／68,000円
家庭用ROM	―
家庭用CD	―
SS	―
PS	―
514M	アクションシューティング

すると、乗り物を盾にすることができる。しかも壊れないっす



敵がわらわら出てきてピンチ！てな時は、乗り物から降りよう



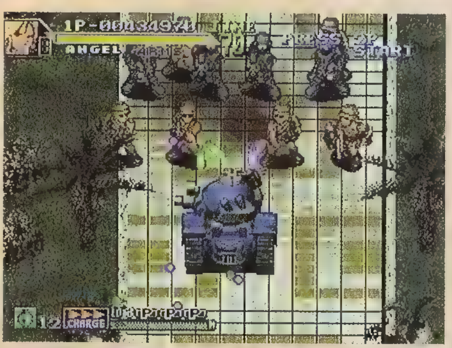
乗り物活用法

乗り物は、耐久力がなくなるまでは攻撃を受けても死なないのはいいけど、当たり判定が大きくて使いにくいなぁ、なんて思っている人はいないかな？　そんな人のために、乗り物の正しい（？）活用法を紹介しよう。

敵が出てきたら、乗り物から降りて、その陰に隠れてみよう。なんと、置いてある乗り物が弾を防いでくれるではないか！

このテクニックが活躍する場面は多い。例えば、兵士がたくさん出てきた時。乗り物の後ろに隠れて待ち、近づいてきた兵士から順に殺していくと、非常にラクチンなのだ。

乗り物に乗った直後はしばらく無敵状態になるのも見逃せない。これを利用すれば、乗り物に乗る→敵を倒す→無敵が切れる前に降りる→…という動きをくり返すことで、かなりラクに進むことができるぞ。ただし、乗り物から降りた時は、キャラが着地すると同時に無敵ではなくなってしまうので、着地地点に敵の弾があると避けられない。降りる方向には充分注意しよう。



乗った直後の無敵時間を利用して、敵兵をひき殺すことも可能

キャラ性能解析

レオン
オススメ度…☆

パワーキャラに分類されるべきキャラだが、実際のところ、ショットの威力に関しては、キャラごとの差はあまりない。よって、レオンというキャラは足が遅い分だけソンなキャラといえる。防御力が高いのは評価できるけどね。

ルル
オススメ度…☆☆☆

なんといっても足が速いのがイイ。ザコ兵士に近づいて接近攻撃を仕かけるのがとてもラクなのだ。ショットは、攻撃範囲が広いのでたくさんのザコを一掃するのも簡単だし、5発すべてを当てるようにすれば威力もある。

エンジェル
オススメ度…☆☆

平均的な性能を持つキャラ。しかし、どこを取っても中途半端な感じがする。長所は、ショットの幅が広めなので、敵に当たりやすいということ。短所はショットの威力の小ささ。ボス戦が他のキャラよりも長引いてしまうのはキツい。

トーイ
オススメ度…☆☆

足が速いので、接近攻撃が狙いやすい。攻撃範囲も広いぞ。ただし、ショットはレーザーなので当たりにくい。兵士を接近攻撃で殺そうとして失敗すると、レーザーが出てしまってヤバい状況になることも。慎重にプレイしよう。

■ステージ2-A
「空軍基地を奪還せよ」



ポイント1

前半は砂漠が舞台。サボテンや土のかたまりなどの障害物はショットで破壊できる。得点にこだわらないならば、破壊しながら進んでいこう。

しばらく進むと、空中戦車が左右から現れる場面に移る。ここには乗り物が置いてあるが、すぐに乗ってしまうと、空中戦車の弾を食らう可能性があり、ソンをする。空中戦車を全滅させてから乗りこむようにしよう。

ポイント2

乗り物に乗ってからしばらくは、狭い道を進むことになる。乗ったままだと敵からダメージを受けやすいので、敵が出たらいったん降りて戦うといい。

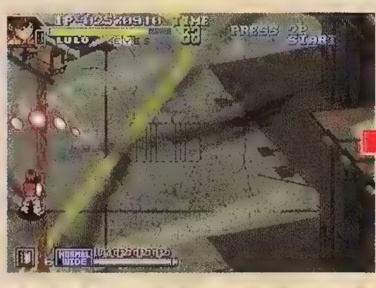
道中に、ドラムカンを転がしてくる兵士がいる。このドラムカンはショットで破壊できるぞ。

ポイント3

敵基地の中では、前後から戦車が1台ずつ出てくる場面が難しい。左の方に置いてある障害物（戦闘機など）をあらかじめ破壊しておき、逃げ場を確保するのが得策。同時に現れるザコ兵士は、ショットで殺すのが無難。



左の飛行機を破壊しておけば、逃げ場が広くなってラクチン



飛行場の中に入ったら、まず左に画面をスクロールさせよう

ポイント4

さらに基地の中を進むと、空中戦車が再び現れる。ここでは、倉庫の中から現れる戦闘機も弾を撃ってくるので、あまり左の方にいかないようにしよう。

ステージ2-A BOSS
ビルバーグ空軍秘密兵器
ステルスハリアー「イカロス」

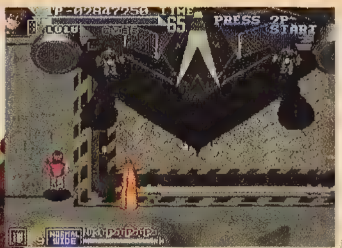
巨大な爆撃機。破壊できるパーツがたくさんあるぞ。

基本的にはボスの正面をキープするのがいい。ここならば、左右の翼から撃ってくる3WAY弾を見切りやすいし、ミサイルも飛んでこないためだ。ただし、翼の下から機銃が現れたら要注意。機銃の弾はプレイヤーを狙っているのだ。この弾は着弾点にしか判定がないので、左右どちらかに動いて避けよう。ちなみに、この機銃も破壊できるぞ。

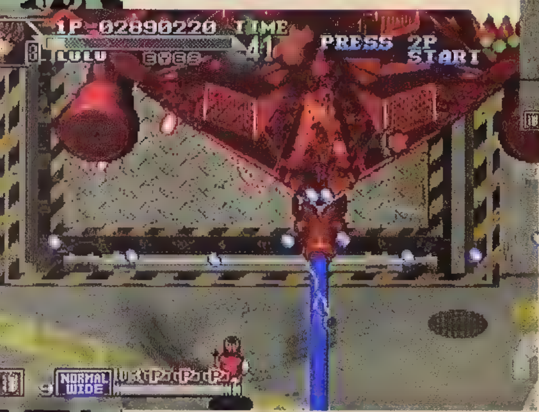
パーツを破壊するたびに、ボスは画面外に消える。このあとの攻撃でやっかいなのは①爆弾を落とす、②レーザーを撃ってくる、の2つ。

①は、一度画面の下に消えてから落としてくるので、いつくるのか分かりやすい。左右どちらか広い方に逃げよう。②はボスの正面にいなければ大丈夫だ。

ボスの耐久力が残り少なくなると、攻撃が一気に激しくなる。機体の先端部から弾を激しくばらまくようになり、さらにレーザーまで撃ってくるのだ。弾はボスの正面にいれば当たらないのだが、それだとレーザーを食らってしまう。正面から少し右か左にずれたところをキープし、弾をジャンプで避ける方法がおすすめ。この攻撃のとき時に機銃が残っているとキツいので、あらかじめ機銃を2つとも破壊しておくといいぞ。



機銃の弾は見づらいので注意。着弾点にしか判定がないのが救い



このあたりで避けるといい。ヤバい時はジャンプを駆使しよう

※マップ中の丸数字は、攻略のポイントと対応しています。



追いつめられた時はジャンプで切り返す。基本テクニックだ

■ステージ3-A 「機動部隊を追撃せよ」

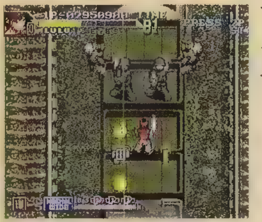
ポイント1

列車の上が戦いの舞台となるぞ。まず、いきなり隣の車両の砲台から弾がバンバン飛んでくる。画面端に追いつめられてしまったら、ジャンプを使って切り返そう。

ここだけでなく、このステージを通していえることなのだが、突然画面が左右にスクロールして敵が現れ、いきなり攻撃をしてくる場面が非常に多い。普段から充分に注意しておこう。常にBボタンに指を置いておくといい。

ポイント2

前方からザコが2列になって現れる。フィールドが狭いので一見キツそうだが、実はザコが初期配置の位置にいれば、2列の間に入ることで、敵弾に対しては安全になる。ザコがヘタに動く前に、ズンズン近づいて接近攻撃で倒してしまおう。



2人の間に入ればこの通り。接近攻撃も充分狙っていける

ポイント3

画面がスクロールすると同時に、左右の列車の上にある武装車両が突然攻撃してくる。弾は遅いのであせらないこと。ネット車が発射してくるネットは、ショットで破壊できるが、当たると動けなくなってしまうので注意。

ポイント4

左右の車両から敵兵が現れる。接近攻撃はできないが、特殊武器の爆風で複数の敵を巻きこむことで、倍率を稼ぐことができるぞ。



ステージ3-A BOSS

ビルバーグ陸軍軍用鉄道 護衛装甲車両「18A04系」

このボスは大きく分けて3つの形態がある。1つの車両を破壊すると次の車両が現れる仕組みになっていて、3両破壊すればクリアとなる。

第1形態では、弾のばらまき+ビームによる攻撃の対処がポイント。弾は、同じ方向に2発が時間差で飛んでくるので、充分に引きつけてから2発まとめてジャンプで避けるようにしよう。この時、ビームもうまく誘導しておけばなおよい。



ビームはプレイヤーを狙っている。うまく誘導しておこう

第2形態では、難しい攻撃はほとんどないのだが、突然撃ってくるレーザーには充分注意しておこう。

最後に第3形態。まず画面の上下いっぱいに広がって飛んでくる爆弾の嵐の対処法から。ショットのパワーが強いキャラならば、ある程度は破壊できるので、プレイヤーが通れるだけの隙間を確保できる。しかし、パワーが弱いキャラでは破壊し切れないことがある。そんな時はジャンプで回避してしまおう。

その他の攻撃は特に難しいものはないが、発射したあと一度画面外に出てから降ってくるミサイルには注意。発射直後に破壊できればいいが、破壊しそこねた場合、上から突然ミサイルが襲ってくることになる。上を向いてショットを撃てば破壊できるが、うっかり見逃してしまうと危険なので注意しよう。



撃ちもらしたミサイルは、上から飛んでくる。注意しよう

■ステージ2-B

「海軍基地を奪還せよ」

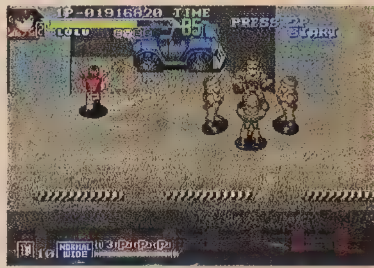


ポイント1

まずスタート地点。上にある倉庫のシャッターをショットで撃つと、シャッターが開いて乗り物が現れるぞ。すかさず乗りこんで進もう。

倉庫の間の道路から現れる2台の火炎戦車は、斜め下にいればまったく問題ない。火炎戦車は、上下左右の4方向にしか攻撃できないのだ。

少し進むと、倉庫の中から兵士が大量に現れる場面になる。ここでは、出現と同時に接近攻撃で数人殺し、残りは乗り物の後ろに隠れて1人ずつ地道に処理しよう。



シャッターを撃つと、中から愛車が出現。カッ飛ばせ！

ポイント2

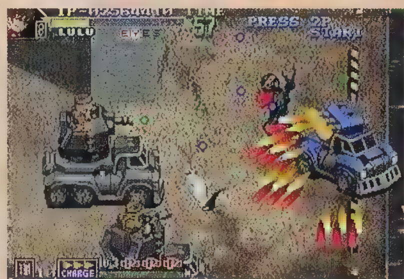
画面の右に海が見えたら要注意。ボートに乗った敵兵が現れて攻撃してくるぞ。さらにタチの悪いことに、画面の上と左からも敵兵が現れる。

ここでは、乗り物を画面の左上の方に置いて敵兵を足止めし、ボートを処理することに専念するといいぞ。

ポイント3

画面の左端に見える倉庫から戦車が2台現れる。こういう場面が2回くり返される。ここでも、意地悪なことに、画面の上下から敵兵が現れてジャマをする。とりあえず戦車は置いておき、敵兵の処理を優先しよう。敵兵の出現数は限りがあるので、敵兵が出なくなってから落ち着いて戦車を破壊すればいい。

ちなみに、このあたりにあるクレーンに吊された木箱は、ショットで破壊するとアイテムを出すことがある。ただし、海に落としてしまうとパァなので注意すべし。



やっかいなのは戦車よりも歩兵。出現と同時に殺さないと危険

ステージ2-B BOSS

ビルバーグ海軍秘密兵器
重機動戦闘ホバー艦「クラッケン」

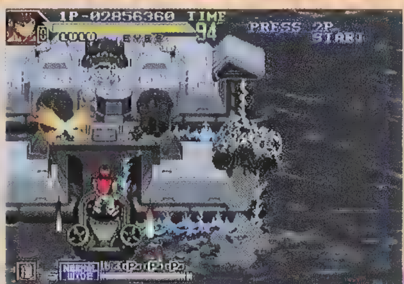
敵は逃走するホバークラフト。プレイヤーはボートに乗ってそれを追跡する、というシチュエーションだ。パーツを破壊していくのに伴い、ボスの攻撃方法が変化していくぞ。順を追って説明していこう。

最初は、砲台から弾が飛んでくるだけ。左右に移動して避け、画面端にいってしまったらジャンプして切り返せばOKだ。

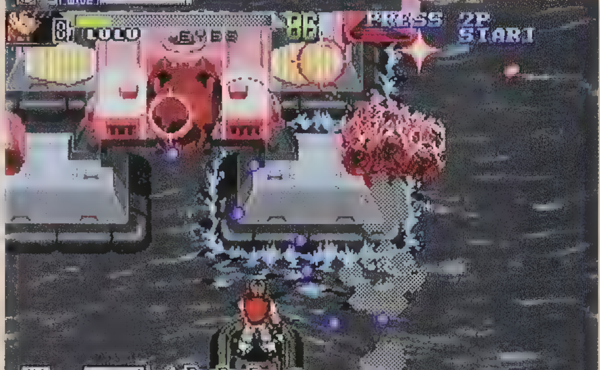
パーツをある程度破壊すると、ボスの中央部の巨大な砲台2つが、プレイヤーを狙って大きい弾を撃ってくる。この攻撃は普通に避けようとすると非常に避けにくい。しかし、ボスの正面にいき、2つの砲台の弾の間に入ることで簡単に対処できるぞ。正面以外の場所にいると、弾の間がせまいので入ることができない。このモードになったら素早く正面に移動しよう。

この砲台を破壊すると、ボスは最後の攻撃に移る。その攻撃は、自機を狙って弾を連射したあと、中央部からレーザーを撃ってくるというもの。このモードでは、弾を引きつけながら画面端に移動していくといい。レーザーは画面端にいれば当たらないのだ。

レーザー攻撃が終わると、ボスは上から下へ（下から上へ）移動する。この時撃ってくる巨大な弾は、画面の一番下にいれば避けられるぞ。



真正面にいればこの通り。下に迫ってきてもつぶされないぞ



ゆっくり端へと移動。弾が速いので引きつけすぎないように

■ステージ3-B

「レジスタンスと合流せよ」

ポイント1

このステージでは、市街地が戦場となる。

ステージがはじまってすぐのところに乗り物が置いてある。せっかくだから、ステージ前半はこの乗り物を活用していこう。敵兵がたくさん出てくる場面では、乗り物の後ろに隠れて戦うのだ。

ポイント2

市民が惨殺されるデモのあと、毒ガス車が2台現れる場面がある。毒ガスを猛連射してくるのでかなり怖い。

この場面は、画面の左上の方で、乗り物から降りて戦うといい。そうすれば、左上からワラワラと出てくる敵兵をすぐに殺せるし、毒ガスは乗り物の陰に隠れることで対処できるのだ。

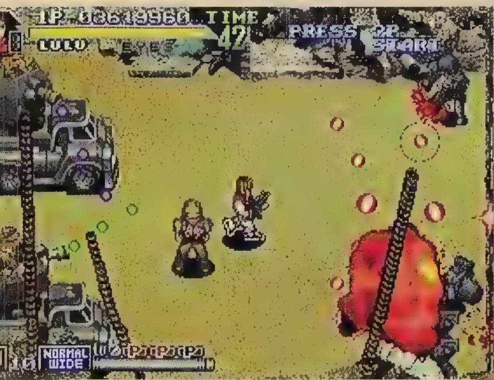


写真では乗り物が壊れちゃってますが、とりあえず左上です

ポイント3

前方にバリケードが見えたら注意！　後ろから戦車が2台現れるのだ。画面の左端にいるといきなりひき殺されてしまうぞ。

戦車の攻撃を避けるには、右に進むしかない。バリケードの奥には敵兵がいるので、ショットで殺して右に進んでいこう。接近攻撃で殺すのはかなりキツい。



不意打ちとは卑怯なり！　前に進まないと弾が避けられないぞ



ポイント4

ステージの終盤では、上空から爆撃機が爆弾を落としてくる。しかし、よく見ていれば避けるのは難しくないはずだ。それよりも敵兵の動きに注意すべし。

上から4人の兵士が降下してくる場面では、とりあえず近くに降りてきた1人を接近攻撃で殺そう。残りの3人は近づいてくるのを待つべし。安全重視ならショットだが。

ステージ3-B BOSS

ダイオ私設軍　高機動分離合体戦車

「クアドラ」

4台の戦車が多彩な攻撃を仕かけてくる。1台破壊するたびの攻撃が変わるので、順を追って解説しよう。

①4台の時…最初は4台が合体している。この時の攻撃は左右に動いていれば問題ないだろう。ドリル攻撃はショットで破壊できるぞ。

しばらくたつと、4台が分離し、画面内をぐるぐるとまわるようになる。画面中央をキープし、攻撃をジャンプで避けながらショットを撃ちこもう。

②3台の時…1台は、プレイヤーの正面で弾を撃ってくる。残りの2台は、プレイヤーを上下（左右）からつぶそうとしてくる。

つぶそうとしてくる2台をうまく誘導しながら、正面の1台にショットを撃ちこんで破壊しよう。

③2台の時…合体して、左右に往復しながら弾を撃つ。

ここに残す2台は、ドリルを撃ってくる戦車にするといい。他の戦車を残してしまうとキツい攻撃をしてくるが、ドリルならばショットで破壊できるからだ。

4台の時に、ドリル戦車2台を残し、他の2台のうちどちらかを破壊するとうまくいくぞ。

④1台の時…残した戦車がドリル戦車なら、まったく問題ない。ショットをバリバリ撃つだけでOKだ。



画面中央をキープするとかなり避けやすい。気分はサーカス

ドリル戦車2台を残せば楽勝。漢らしい武器なのにね



ザ・キング・オブ・ファイターズ 京
THE KING OF FIGHTERS KYO

エンディング出現条件公開・設定原画集Ⅱ（アメリカ編以降）

キャラクター原画

BLUE MARY ブルーマリー

ギースとオロチの調査をしているマリー。アメリカ編ではお世話になります。

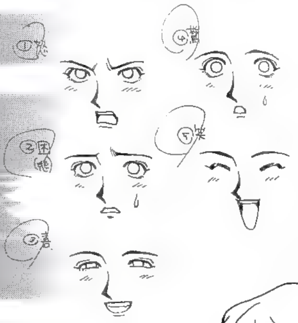


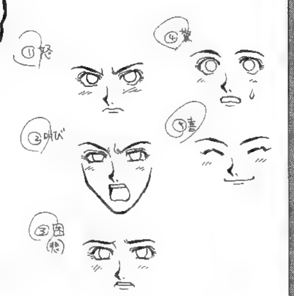
KING キング

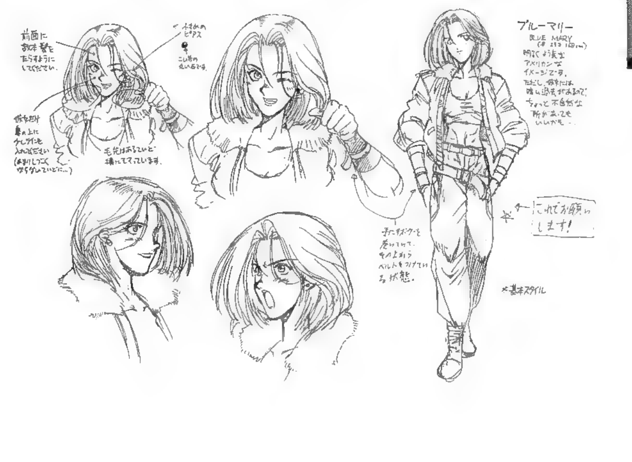
支店を出したためアメリカにいるキング。驚き顔が可愛い。今作では意外な一面も…。











JEAN ジャン

キングの大切な弟、ジャン。KOFに毎回出場する姉を見て、疑念がわいたようだが…。

TERRY BOGARD
テリー・ボガード

やっぱりかっこいいテリー兄貴。ギースに養父の恨みを晴らすため京と行動をともに。

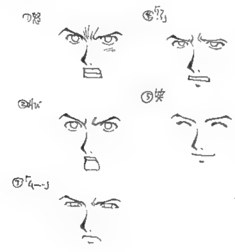




ANDY BOGARD
アンディ・ボガード

テリーの弟アンディ。舞との間に進展は？　せっかくアドベンチャーなんだし。ねえ？





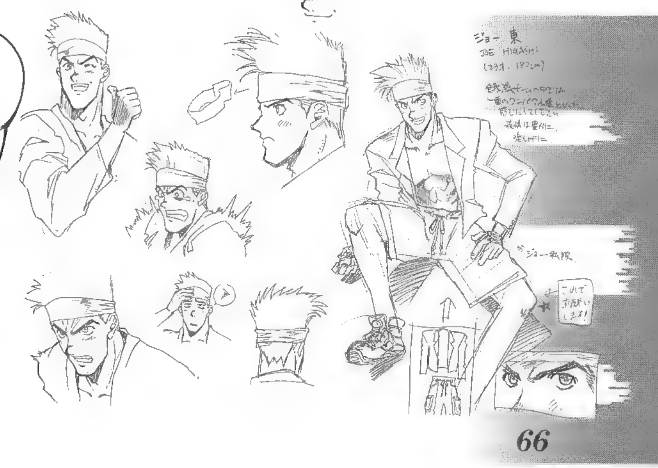


JOE HIGASHI
ジョー・ヒガシ

餓狼チーム最後の1人ジョー。今回大切なハチマキをなくしてしまう。でも出番少ない…。





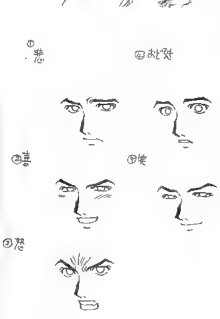


RYO SAKAZAKI
リョウ・サカザキ

メキシコのサカザキ道場にいくと会えるリョウ。相変わらず空手一筋のようだ。







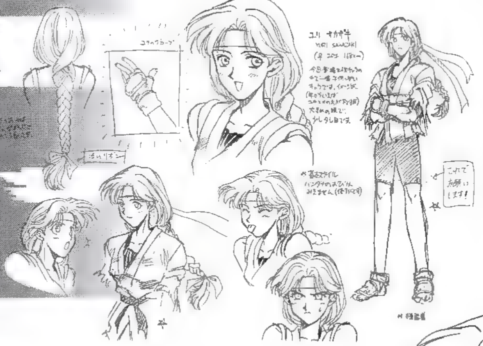
ROBERT GARCIA
ロバート・ガルシア

中国にも会社を進出させたお金持ちのロバート。アジア編で活躍が見られるぞ。



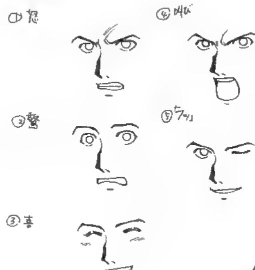
YURI SAKAZAKI
ユリ・サカザキ

元気娘ユリ。今回龍虎チームを抜けて女性格闘家チームへ入ろうとする。その結果は？

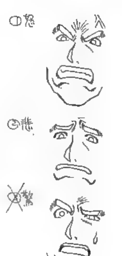














TAKUMA SAKAZAKI
タクマ・サカザキ

サカザキ道場の主、タクマ。この道場も最近はやりの奇病に困らされているらしい。



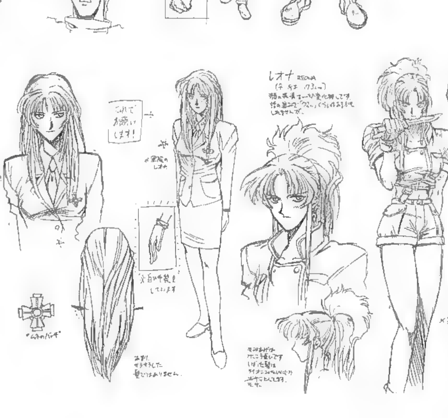




LEONA
レオナ

血の暴走を起こして、病院に入院してしまったレオナ。ファンなら経過を注目しよう。







RALF
ラルフ

怒チームにはカルフォルニアの病院で会える。年齢の割にはかなり若い容姿ですな。



クラーク
CLARK

同じく病院で会えるクラーク。おおっ、クラークの素顔が！結構軽そうな感じ。





ハイデルン
HEIDERN

怒チームの上司。厳しそうだがレオナのことを気にかける優しい一面も見られるぞ。





ギース・ハワード
GEESE HOWARD

おなじみ悪の親玉ギース。テリーたちとともに彼の陰謀を阻止することができるか？



ビリー・カーン
BILLY KANE

三節棍片手にテリーたちの前に立ちはだかるギースの忠実な配下。眉毛ないんですね…。



リッパー&ホッパー
RIPPER&HOPPER

ギースの用心棒であるリッパーとホッパー。彼らの表情もなかなかユニークだ。





KIM KAPHWAN
キム・カッファン

さわやかなキム。こりない悪人（チャン&チョイ）を更生させるべく特訓をさせている。



Mr. BIG
Mr.ビッグ

裏の世界のビッグネームであるMr.BIG。いつも美女連れてうらやましい。チッ。





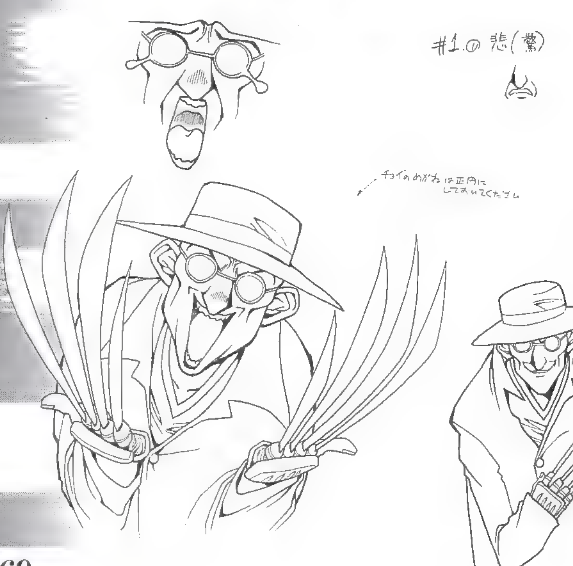




CHOI BOUNGE
チョイ・ボンゲ

チャンの相棒チョイ。チョイもいつも鉄の爪はめているのね…。泣き顔がグッドです。





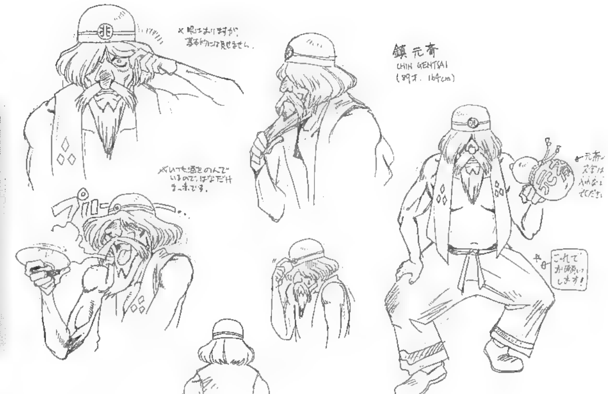


CHANG KOEHAN
チャン・コーハン

こりない悪人2人組の1人、チャン。どうやら鉄球って常時かついでいるようですな。

鎮元斎
CHIN GENTSAI

はたから見るとただの酔っ払い老人。しかしさすがに年の功で色々な情報を知っている。



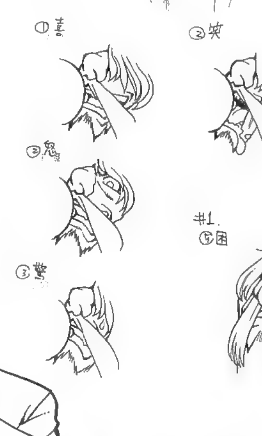


レイレン
REIREN

今作が初登場となる鎮の孫娘。「〜ある」口調の可愛い子ちゃん。格闘はしないのかな？







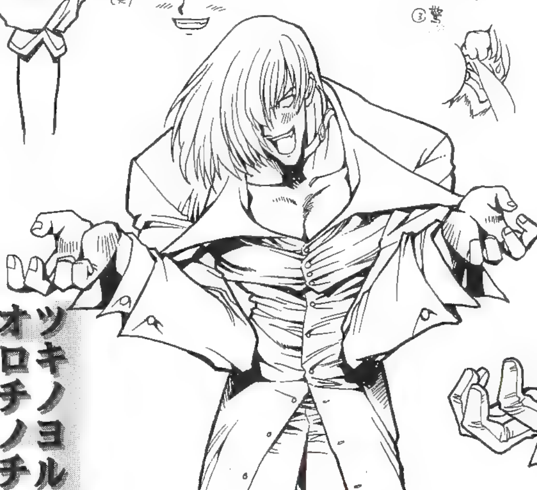
乾いた大地の社
荒れ狂う稲光のシェルミー
炎のさだめのクリス

3人ともオロチの血に覚醒。三種三様だけど力の入った手が共通のポイントかな♡



ツキノヨル オロチノチニ クルフイオリ

やあ、とうとう暴走してしまいましたか庵さん。白眼怖い…黒眼入れちゃおうか？







オロチ
OROCHI

そしてついにオロチ復活。京たちはこの最強の敵に勝利することができるか？



イベント原画



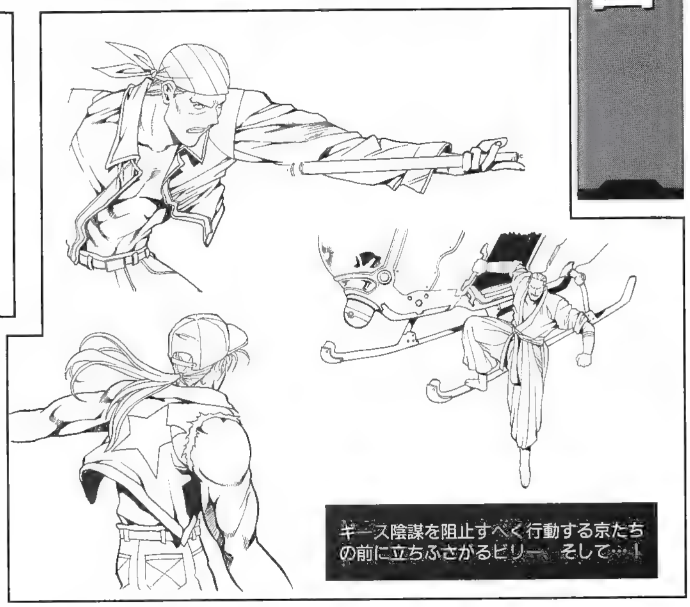
餓狼チームの面々。ボガード兄弟はメインに関わってくるけどジョーは……(泣)。



アメリカ編で登場する美女2人。彼女たちの色々な一面が見られて楽しい。ファン必見！



なんともコミカルな行動の多い龍虎チーム。楽しいイベントがたくさん見られるぞ。



ギース陰謀を阻止すべく行動する京たちの前に立ちふさがるビリー、そして……！



レオナイベント。カニを手に持っているイラストがあるがゲーム中では貝になっている。



ユリの1人ファッションショー。やっぱり彼女も年頃の女の子って感じで微笑ましい。



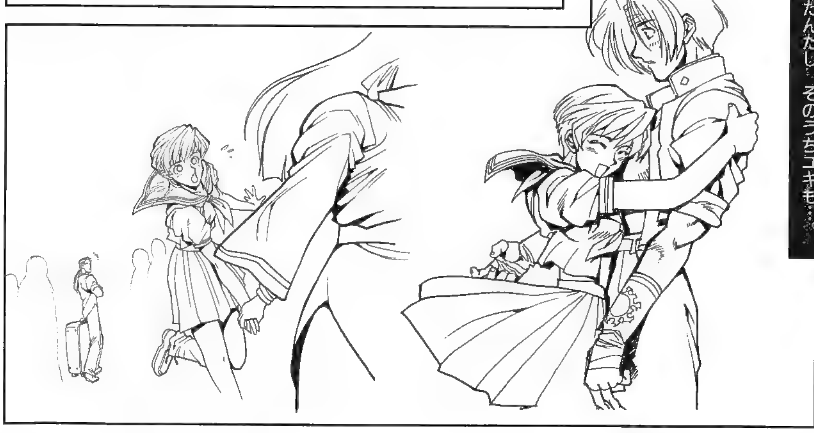
熱血少年真吾。京についてまわる彼の活躍は全編通してたくさんある。要注目！



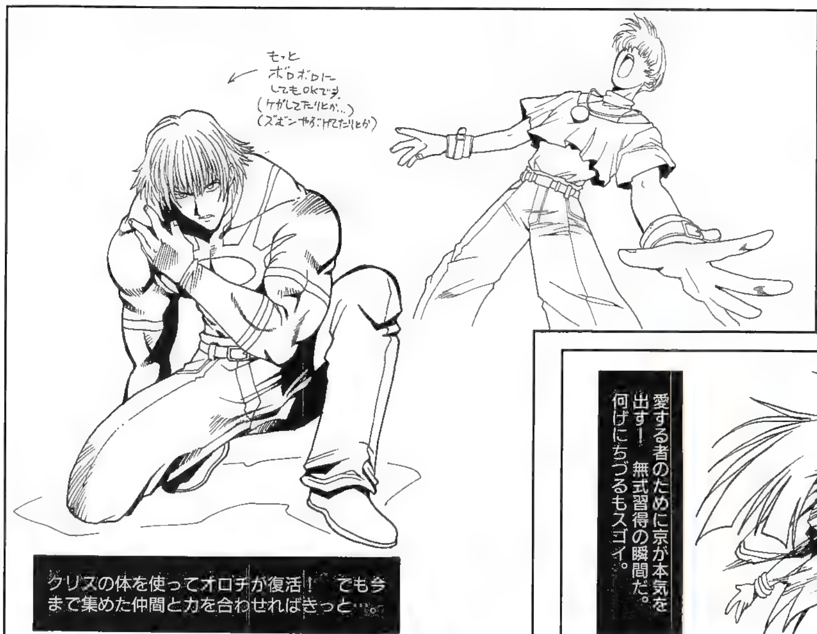
いつでもゴージャスなMr．ビッグ。なんつーか、お金持ちって…いいよね。ハァ。



よく連れていかれるユキ。でもユリも昔は誘拐されてたんだし、そのうちユキも…。







クリスの体を使ってオロチが復活！　でも今まで集めた仲間と力を合わせればきっと…。



愛する者のために京が本気を出す！　無式習得の瞬間だ。何げにちづるもスゴイ。

エンディング出現条件フローチャート

KOF大会まであと2日になった時点で庵登場。真吾とともに日本へ戻る

↓

ユキの出迎え
デートの約束をする

↓

ユキ、クリスに拉致される

↓

KOF大会当日、アテナたちに励まされ会場へ

↓

社たちとの会話の後、大会メンバーを決定

↓

KOF大会第1回戦 → 負け → エンディング①（バッドエンディング）

↓ 勝ち

神楽ちづるから三種、十種の神宝の話を聞く

↓

KOF大会第2回戦 → 負け → エンディング①（バッドエンディング）

↓ 勝ち

庵の暴走

↓

KOF大会第3回戦
VS暴走庵 → 負け → エンディング①（バッドエンディング）

↓ 勝ち

神楽とオロチの血の暴走について話す。
ユキを誘拐した社たちとのやりとり発生

↓

KOF大会第4回戦 → 負け → エンディング①（バッドエンディング）

↓ 勝ち

オロチの長、クリスを人柱に復活

↓

KOF大会第5回戦
VSオロチの長 → 負け → エンディング②（ノーマルエンディングA）

↓ 勝ち

判定：十種の神宝キャラを仲間にしているか？
（紅丸、大門、テリー、アンディ、リョウ、ロバート、アテナ、ケンスウ、舞、キング） → YES → エンディング⑤（十種の神宝エンディング）

↓ NO

判定：日本編、アメリカ編、アジア編の3つのメインストーリーをクリアしているか？ → YES → エンディング④（オールクリアエンディング）

↓ NO

エンディング③（ノーマルエンディングB）



オロチに敗北してしまった場合のエンディング。オロチ打倒を決意する京。バッドです。

オロチを倒すと大抵このエンディング。一応大団円だが他にもあるぞ（左表参照）。



そして、宿命の対決。京と庵…彼らの闘いにケリがつくのはいったいいつの日か。

SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
開発Q&A・設定原画集



設定原画

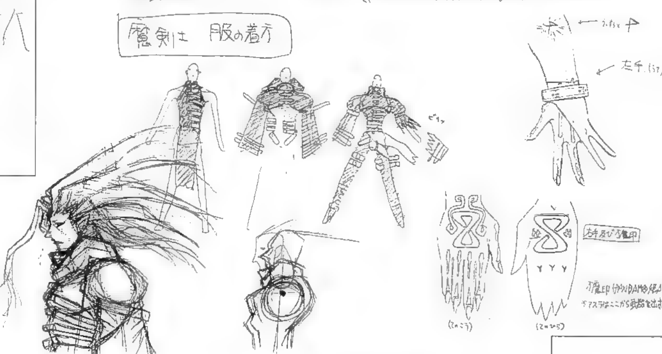
今作の設定原画は、新キャラと新設定、変更が加わったキャラのみ。ちょっと残念かな。

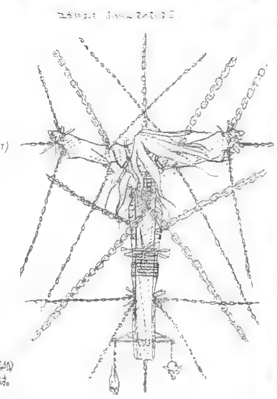




アスラ 修羅

今作の顔、アスラ。原画の方の描きこみがかなり笑えます。やっぱりヒップがセクシー♡







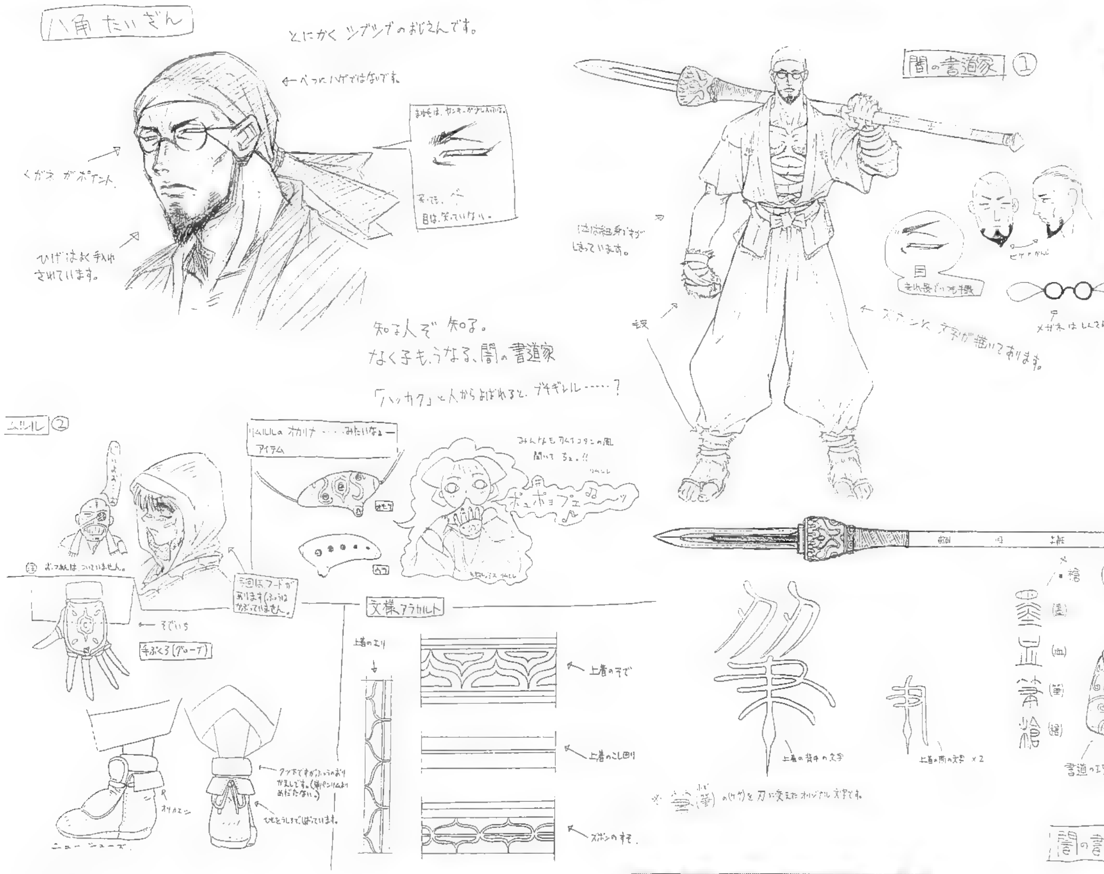






はんめん
反面のアスラ 羅刹

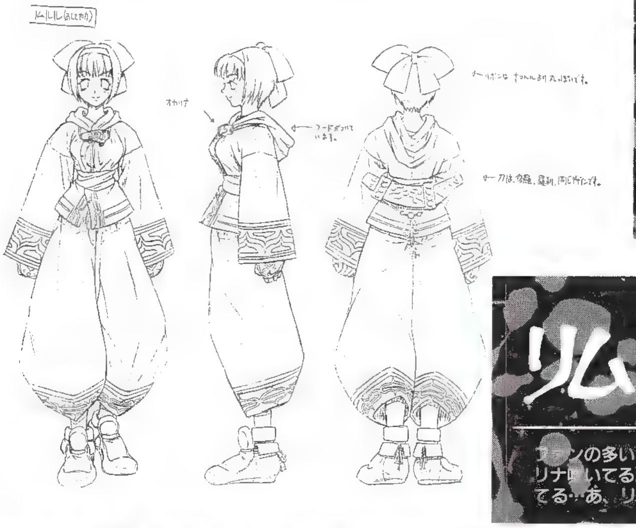
羅刹版アスラ。全国の乙女の方々、女性用サービスカット堪能頂けましたでしょうか？





八角泰山（はっかくたいざん）

文字で攻撃する新キャラ。なるほど、みんなで「ハッカク」って呼んでみよう（笑）。



覇王丸（はおうまる）

シリーズ皆勤賞の覇王丸（羅刹版）。顔の傷がなんとも痛々しいですなぁ。



リムルル

ファンの多いリムルル。オカリナ吹いてる顔がイッちゃってる…あ、リムレレか（笑）。

開発Q&A

Q：『サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝』の基本コンセプト・セールスポイントをお聞かせください。

A：基本コンセプトは「命（たま）と命（たま）の取り合い」です。今回、ダメージを「胴体」と「手足」のパーツごとに設定して、攻撃を胴体にヒットさせることの爽快感・重要性、またヒットさせられることへの恐怖感を持たせ、まさに一動作が命（たま）取りになる「真剣勝負」を目指しました。

セールスポイントは、シンプルな操作性と多種多様なキャラクターたちです。

Q：『侍魂～サムライスピリッツ～』の続編ということで、特に気をつけた点、意識した点などがありましたらお聞かせください。

A：前作での色々な要素を整理・アレンジしながら、分かりやすく・遊びやすくまとめるところに気をつけました。

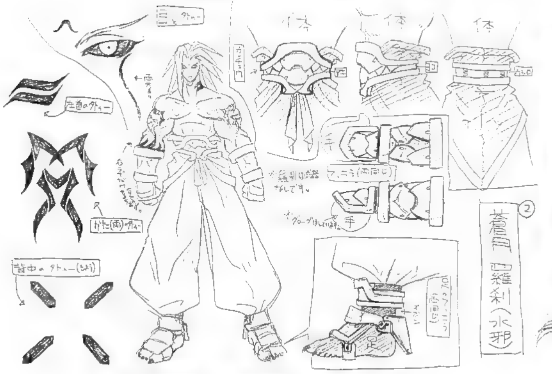
Q：開発で一番苦労なされたのは、どんなところですか？

A：すべてです。……というと何ですので、しいて挙げるならSCSです。なかなか仕様が決まらなくてデザイナーやプログラマーの方々にご迷惑をおかけしました。



ガルフォード

修羅とは微妙に違う羅刹ガルフォード。目元が涼しい、というか陰険になってる…。



水邪蒼月（すいじゃそうげつ）羅刹

キャラの鬼、水邪蒼月。今回コスプレするとしたら大変そうですな、この兄弟。

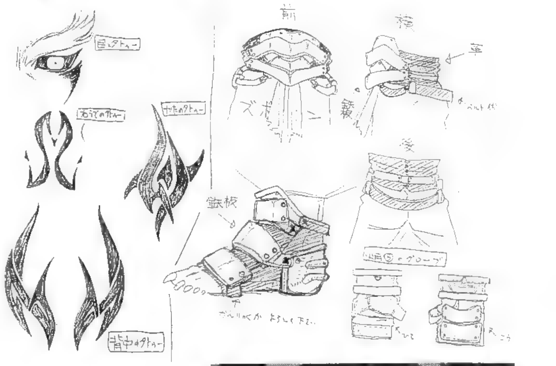


色（しき）

お色気キャラ色。全国の漢どもよ、男性用サービスカットに感涙せよ！　ありがたや〜。







炎邪火月（えんじゃかげつ）羅刹

もう見るからに燃えている炎邪火月。とりあえず、もう人間じゃないな…。

Q：今作では前作とは演出面で変更があるようですが（特に止め絵の演出）、何か意図があってのことですか？

A：3D的に「真っ二つ」ができれば、よりリアルな真剣勝負の表現ができるのではないかなと思って挑戦してみました。また、ゲーム中の演出はできるだけ流れを止めないために今回の仕様にしました。

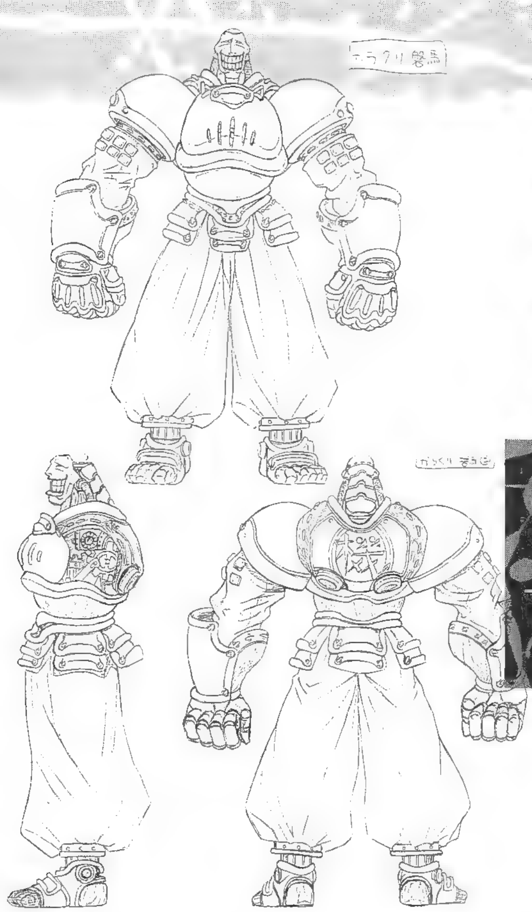
Q：今回、修羅と羅刹を完全に別キャラとして分けたようですが、その理由をお聞かせください。

A：前作では「修羅と羅刹の違い」を明確にすることができませんでしたので、今回は一部の技を変えたりするだけでなく、3D的な表現方法として姿形も変えて別キャラクター（人格）にしてみましたが、いかがでしょうか。

Q：新キャラの設定秘話などがありましたらお聞かせください。

A：アスラの持っている武器（剣）、あれは今でもかなり長いのですが、初期設定はもっと長くて、軽く刀を振るだけで画面外まで届いてしまいあわてて短くしたりもしました。あと、磐馬羅刹のデザインはなかなか決まらず一時はメカゴ○ラ型やマ○マ大使型、○人28号型なんてのもデザインされたりしてましたね。

Q：ユガの側の者たちは一部肌を露出する独特な服装の者が多いようですが、なにか理由がありますか？



服部半蔵

これが真の忍者！　の半蔵。だって他の奴ら全然忍んでいないし。右下の人物は一体!?



カラクリ磐馬

この時代にこんなもの作るとは、やるな磐馬。動力源はいったい何なんでしょうか？

ユガ

再び登場の親玉ユガ。今回2段変化を見せてくれます。あら、女性だったのね？



A：前回の侍魂のデザイン段階からユガ側のキャラクター（色・木偶・嚴陀羅）のデザインは、その他のプレイヤーとの差別化をするポイントをつけてくれとの、ディレクターの指示です。ですから、今回ユガに関わるキャラクター（修羅&羅刹アスラ・羅刹色など）のコスチュームに関してはそのポイントが入っています（ちなみに半分だけ露出度UPなのは、ディレクターの趣味です）。

Q：アスラがいまだに拘束着を身につけているのはなぜですか？

A：アスラ（修羅）の身につけた拘束着には、ユガが施したアスラの力（魔力）を封じる魔力がこめられており、ユガの束縛が解けたといっても、まだ完全に封印の魔力が解けたわけではないため、脱ぐことができません。ユガが滅ぶ時こそ、アスラの封印が完全に解ける時になります。

Q：今回、木偶は出てこないのでしょうか？　また、黒子は使えないのでしょうか？

A：残念ながら出てきません。…もちろん黒子もです。

Q：最後に読者の方に一言メッセージをお願いいたします。

A：スタッフ全員、頑張って世に送り出した「アスラ斬魔伝」。みなさま方の愛を注いであげて、可愛がってやってください。よろしくお願いいたします。

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

11月版

10月16日〜11月15日

今月もまた KOFがTOP！ 初登場ネオポケでも『R-1』強し!!

順位	タイトル	コメント	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ROM	家庭用ならではのサバイバーモードももちろん健在！　今月号で攻略しているので、ぜひ参考にしてくれ!!	2,346P	'98.9.23発売
2	メタルスラッグ2　CD	コンバットスクールではメグ教官とのいろんなイベントが楽しめるが、中佐以上でないとラブラブにはなれないぞ。	1,751P	'98.6.25発売
3	〜幕末浪漫〜月華の剣士 CD	CD版でも武蔵&嘉神が使用可能だが、嘉神は覚醒前とあとでは別のキャラという扱いになっているのだ。要注意。	1,154P	'98.3.26発売
4	リアルバウト餓狼伝説 2 THE NEWCOMERS CD		812P	'98.7.23発売
5	メタルスラッグ 2　ROM		655P	'98.4.2発売
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　CD		415P	'97.10.30発売
7	ブレイジングスター　ROM		400P	'98.2.26発売
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル　CD		311P	'97.3.30発売
9	〜幕末浪漫〜月華の剣士　ROM		206P	'98.1.28発売
10	餓狼伝説 3　CD		103P	'95.4.28発売

ネオジオポケット TOP 5

順位	タイトル	ポイント
1	キング・オブ・ファイターズR−1	513P
2	めろんちゃんの成長日記	399P
3	ネオジオカップ'98	201P
4	連結パズル　つなげてポンッ！	198P
5	ポケットテニス	176P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10　ソフマップビル
☎03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4　JMビル1F
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	349P	'98.8.27発売
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	293P	'98.6.25発売
3	マネーアイドル・エクスチェンジャー	212P	'98.11.5発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	174P	'98.5.28発売
5	真説サムライスピリッツ武士道烈伝〈ザ・ベスト〉	118P	'98.7.23発売

SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	238P	'98.10.1発売
2	リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション	197P	'98.8.6発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	165P	'98.3.26発売
4	サムライスピリッツベストコレクション	139P	'98.8.6発売
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	120P	'97.12.23発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	1,600P
2位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	672P
3位(−)	SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	465P
4位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	432P
5位(2)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	SNK	格闘アクション	409P
6位(4)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	329P
7位(−)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	305P
8位(−)	ブレイジングスター	SNK/夢工房	シューティング	250P
9位(−)	メタルスラッグ2	SNK	アクションシューティング	210P
10位(9)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	169P

総評

今月もやはり『KOF'98』がダントツで1位! 何と2位に千ポイント近く差をつけました。恐るべしKOF!! 集計用紙に書き切れなくなるほどの大量の投票があり、担当も涙を流して喜んで(?)おりました。当然、累計の方でもくり上がって、現在8位につけています。このままポイントが伸びれば、累計トップになる日も近いかも!?

2位には『'97』が再びベスト10の上位に踊り出ました。1位との差はすさまじいものの、3位ともそれなりの差をつけています。累計でもついに2位に浮上しました! トップとの差も縮まってきたし、そろそろひっくり返ることがあるかも…。

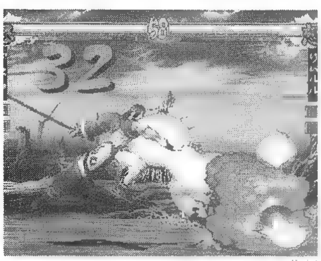
3位は初登場の『アスラ斬魔伝』。稼働台数はまだまだ少ないようですが(涙)、アツいファンは多いです! 累計では、前回ランク外だったポイントも合わせて、28位に飛びこんでいます。今後の展開が楽しみですね!

前回2位の『月華』は、惜しくも3ランクダウンの5位。今月は完全にKOFシリーズに押さえこまれたという感じです。続編もとうとう発売されたし、今後どうなるかが気になるところですが…。

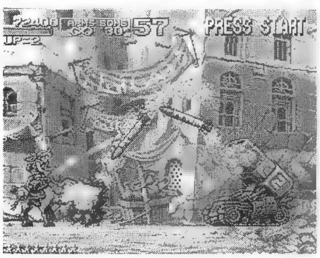
『ブレイジング』と『メタスラ2』のシューティングコンビも、復活のランクイン。シューティングだからと敬遠している人も多いようですが、個人的には両方ともかなりハマるゲームだと思います。やったことのない人は、機会があれば一度プレイしてみてはどうでしょうか♡

『RB2』は今月はランク外でしたが、累計の方では2ランクアップしています。

お気に入りのソフトがあれば、どしどし投票してください!! お待ちしています♡



いきなり3位のアスラ斬魔伝。修羅、羅刹の違いが楽しい!



まだまだ人気のメタスラ2。シューターならやるしかない!

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

『KOF'98』は完全独走!!
『アスラ斬魔伝』大健闘!!

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう!

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!

今月のソフト人気ワースト10

NF WORST 10!

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	265P
2位(6)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEW COMERS	SNK	格闘アクション	244P
3位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	224P
4位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	196P
4位(3)	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	格闘アクション	196P
6位(4)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	144P
7位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	136P
8位(－)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	117P
9位(－)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	88P
10位(9)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	81P

このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています♡

「読者の一言」

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉

ゲーム自体は面白いんだけど、BGMが少ないせいで魅力が半減している。僕はこのせいでハマり切れなかった。

●PN／H.M.U（北海道）

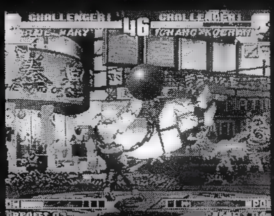
中ボスはやっぱ家庭用だけがよかったな。

●PN／海月彼方（京都府）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉

他のゲームにもいえるかもしれませんが、キャラの性能差が激しいと思いました。ジャンプ攻撃や、投げの強いキャラばかりが勝つような気がします。

●PN／暴走インコ（新潟県）



音楽少ないのはさみしい…。バリステージの「メキシコ」は楽しいけど（空耳…）。

「読者の一言」

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'98〉

昔のキャラの復活は、かなりうれしかったです。ルガールと秘書2人チームなんてのも組めますし…（笑）。EXが強くなったのも、いい感じです。

●PN／暴走インコ（新潟県）

KOFシリーズは途中から好きになったのですが、この作品でもっとKOFのことを知れたのがうれしいです。新キャラがいなくて、KOFの人たちだけというのが、いかにもお祭りっぽくてイイ感じです♡

●PN／河彩いすき（神奈川県）

〈SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝〉

めちゃくちゃカッコよくなってないっスか!? 初プレイの時１人だったんだけど、筐体向かってニヤけてましたよ（笑）!! ハタから見たらめちゃくちゃあぶねー奴だったと思います（汗）。

●PN／佐山いづみ（北海道）

オープニングや、ゲーム中のあらゆる演出、そしてBGMにマイッタ。難しいことといわずに、遊ぼうよ。損はさせません。「うふっ」（by修羅リム）

●PN／ヨッキれん（秋田県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉

OP、勝利デモなどの絵が他のKOFよりはるかにきれい。連続技にしても、乱舞系、超必殺技が決まった時は、めっちゃスカッとする（技を叩きこむスピードが速い）。おそらくこのゲームこそがKOFのピークであろう…。

●PN／タカキオ（奈良県）

〈ブレイジングスター〉

何年かぶりに触れたシューティング。グラフィックのよさはもちろん、ゲーム自体もすごくよくできています。PSやSSに移植して欲しい…。

●PN／H.M.U（北海道）

〈メタルスラッグ2〉

メタスラからハマってますが、2は何度やってもあきない面白さがいいですね。

●PN／勘弁四郎（茨城県）

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	7,654P
2位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	7,331P
3位(2)	リアルバウト餓狼伝説	7,120P
4位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	7,037P
5位(5)	～幕末浪漫～月華の剣士	6,201P
6位(6)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	5,167P
7位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	5,049P
8位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	4,708P
9位(8)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	4,441P
10位(9)	真サムライスピリッツ	3,586P
11位(11)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,525P
12位(12)	侍魂～サムライスピリッツ～	1,930P
13位(13)	風雲スーパータッグバトル	1,835P
14位(14)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,824P
15位(17)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	1,797P
16位(16)	餓狼伝説スペシャル	1,710P
17位(15)	餓狼伝説3	1,700P
18位(18)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,517P
19位(19)	サムライスピリッツ	1,419P
20位(20)	メタルスラッグ2	1,352P
21位(23)	ブレイジングスター	1,036P
22位(21)	天外魔境真伝	966P
23位(22)	マジカルドロップIII	918P
24位(26)	メタルスラッグ	737P
25位(24)	パルスター	698P
26位(25)	龍虎の拳2	671P
27位(27)	わくわく7	589P
28位(－)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	575P
29位(28)	NINJA MASTER'S	480P
30位(29)	ワールドヒーローズパーフェクト	462P
31位(30)	ティンクルスタースプライツ	415P
32位(31)	餓狼伝説2	402P
32位(34)	マジカルドロップ2	402P
34位(32)	ソニックウィングス3	393P
35位(33)	KOF'96 NEO・GEO Collection	373P
36位(35)	パズルボブル	362P
37位(36)	BREAKERS	322P
38位(37)	ビューポイント	317P
39位(38)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	309P
40位(39)	ギャラクシーファイト	280P
41位(40)	ステークスウィナー	248P
42位(41)	ビッグトーナメントゴルフ	246P
43位(42)	餓狼伝説	211P
44位(43)	超人学園ゴウカイザー	189P
45位(44)	ソニックウィングス2	178P
46位(44)	ダブルドラゴン	176P
47位(46)	神凰拳	165P
48位(47)	ステークスウィナー2	149P
49位(48)	マネーアイドル・エクスチェンジャー	128P
50位(49)	龍虎の拳	116P

ネオジオトピックス

受賞

ネオポケがグッドデザイン賞受賞!!

SNK初の携帯ゲーム機として10月28日に発売されたばかり『ネオジオポケット』こと、通称『ネオポケ』。

本誌でも毎号紹介しているけどみんなもうプレイしたかな?

なんとこの『ネオポケ』が、財団法人日本産業デザイン振興会が審査する1998年度のグッドデザイン賞（スポーツレジャー部門）を受賞したぞ!! さすがはカラーバリエーション8種類の『ネオポケ』といったカンジだね。

これでますます注目度がアップした『ネオポケ』。まだ持ってない人は今すぐゲットして、友達と差をつけちゃおう!!



これは先日おこなわれたゲームショウでのパフォーマンス

ラジオドラマ

大好評放送中の月華ラジオドラマ収録インタビュー!!

ただ今『子安・氷上のゲムドラナイト』で好評放送中のラジオドラマ『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』、みんなしっかり聴いているかな?

今回は、ドラマの収録がおこなわれたスタジオにおじゃまして、新キャラの高嶺響役の氷上恭子と刹那役の山内圭哉に、ドラマや演じるキャラに関するお話を聞いてきたぞ。月華ファンは要チェックだ!!

また、このラジオドラマは年明け早々CD化が決定しているぞ。お年玉の使い道は決まりだね! 詳しくは最新CD情報のコーナーを見てね。

――収録の感想を聞かせてください。



今回の出演者の集合写真。収録はわきあいあいとしていいムードだったぞ!

氷上「今回初めて『月華』の世界に飛びこんだわけなんですが、ストーリーはシリアスなんですけど、みなさん収録中はわきあいあいなんですよ。ずっと横で笑わせていただきながら、楽しませていただいていました（笑）」

山内「ドラマに参加して、キャラクターのことがよりクリアに見えてきましたね。演じる中でキャラクターの人となりを、一つずつ確認できた気がします。僕は普段はおもに舞台で演じることが多いのですが、こういう形のお仕事は面白くて楽しいですね」

――担当キャラクターについてはどう思いますか?

氷上「響ちゃんは、非常に自分の内側に入りこんじゃうタイプの女の子なんですよね。色々と複雑なところを持っている子なんですけど、なるべくストレートに、素直にできるように心がけながら演じています」

山内「刹那は、死んでるし、生きてるし、みたいなよく分からない奴ですよね（笑）。ゲームの時にも苦労しましたが、そのぶん非常に印象に残っていたキャラクターでした。リアルに考えると、ありえない設定ですよね。それを、自分の声だけでどこまで表現できるのか。今日、再びチャレンジしましたが、新しい仕事の一つとして楽しんでいます。それに、台詞をいいながらも自分で『どないやねん!』とつっこんだりしてしまいそうなキャラですしね（笑）」

――ドラマを聴く方にメッセージをお願いします。

氷上「キャラクター同士の人間関係などがきちんと成り立っているドラマなので、前作を持っている人はそれをもう一度聴いておさらいしつつ、この新しい『第二幕』を楽しんでいただきたいです」

山内「ラジオドラマというものはイマジネーションを刺激するものだと思うので、色々想像しながら、それぞれいろんな解釈を持って聴いていただきたいと思います」

収録

月華2アレンジCD 氷上恭子が歌う オリジナル曲を収録!!

好評稼働中の『幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～』。このゲームのアレンジサウンドトラックが早くも発売が決定したぞ。

しかもそのアレンジCDには、高嶺響役の氷上恭子さんのボーカル曲が収録されるのだ。

収録現場にお邪魔して収録の感想などを聞いてきたぞ!

――響というキャラクターについての印象は?

氷上「芯のしっかりしていてクールな部分があって、別に男っぽくはないんだけど、そういう部分を一生懸命出している子ですよね。

でもきっと本当の響はすごく女らしい子だと思うんですよ。ただ闘って旅をしていくためにそういう部分をひたすら隠しているのかなって」

――その響の歌を歌い終わった感想は?

氷上「難しかったですね。この曲は響のテーマソング的な曲でゆったりやわらかい感じなんです。

旅の途中という感じで、途中に鳥のさえずりとかが入っていたりして、寂しいけど、殺伐としてるけど、希望をもって頑張っているという。そういう部分をふまえつつ、曲を消化するのにちょっと時間がかかってしまいましたね」

――特にどんなところで苦労しましたか?

氷上「のばして歌う部分が難しかったですね。ゆったりした曲調なだけにのばして歌うところが結構あって、その部分で気を抜くと声に張りがなくなってしまうというかへろっとしてしまったりして…」

――気に入ってる歌詞とかありますか?

「歌詞全体が響を取り巻いている環境や、心の動きがうまく表されていてすごく素敵な詞なので、ここという限定はできないです」

――最後に読者に一言お願いします。



難しかったとはいいつつも出来栄えはグー!! ファンは聞くしか!!

氷上「アーケードとか家庭用のゲームなどで皆さんの前に出てくる響を是非使ってやってください。そして一生懸命鍛えて強くして、どんどん活躍させてあげてくださいね」


ジャケットイラスト。これを目印にお店でゲットしよう!!

イベント
コスプレの祭典 クリスマス直前 コスパ開催!!

きたる12月19、20日の2日間、東京・神楽坂ツインスターにて、ブロッコリー主催のコスパがおこなわれるぞ。

いつものコスプレ仲間と一緒に参加したり、新たな出会いを求めたりしにいくのもいいかもね。みんな同じコスプレ仲間だから、きっと楽しくすごせることは間違いない！コスプレイヤーなら、ぜひいっておきたいイベントだね。

前売りチケットは発売中。もちろん当日券もあるので、いきたい人は今から衣装作りをはじめても間に合うぞ。コスプレしたことない人も、この機会に挑戦してみては？

ただし、18歳未満の方は入場できないことになっているので、注意してね。

クリスマス直前の2日間、みんなで熱く盛り上がろう!!

コスパ　クライマックス inツインスター
日時：12月19日(土)、20日(日)
13時～17時（開場12時）
会場：神楽坂ツインスター
（JR・地下鉄飯田橋駅下車）
料金：前売（2日間通し）・5千円／当日（1日）・3、500円（フリードリンク制）
問い合わせ：03-5372-6210（ブロッコリー）

公演
大活躍中の中井&コング コント集に出演!!

タン・フー・ルー、玄武の翁役の中井重文、牙神幻十郎、ギース・ハワード役のコング桑田がコントユニット『ZEBRA MAGAZINE』のゲストとして、大阪の舞台に登場するぞ!!

今回上演されるのは、『コロッケモンスター』というタイトルの、オムニバス形式のコント集。そのタイトルの通り、コロッケのお化けのような内容を目指しているとのことだ。

どんなものかというと、時にはソースをかけたり、また時にはケチャップやしょうゆ、マヨネーズ、ぽん酢などなど、そんなふうにいろんな味つけでおいしく食べられるコロッケのように、オムニバスの一つ一つの話が、まったく違った味のするような公演になるようだぞ。

もしかしたら、これまでにはなかったような面白い味が楽しめるかもしれない。どんなふうに表現されるのか、それは直接会場にいって、自分の目で確かめてみるしかないね！

さらになんと、中井は当公演作の宣伝美術も担当している。どんなものなのかが気になる人は、公演のチラシも要チェックだ！

前売り券は、現在発売中。当日券も用意されているとのことなので、どしどし会場におしかけよう。

ゲームでは決して見ることのできない、彼らの生の演技を、この機会にぜひ見にいこう!!

ZEBRA MAGAZINE PAGE2
『コロッケモンスター』
日時：12月14日（月）～16日（水）／19時30分開演
会場：大阪・扇町ミュージアムスクエア
料金：前売／3千円
当日／3、300円
（全席自由、整理番号つき）
問い合わせ：06-944-2696（中嶋らも事務所）

イベント情報

『幕末浪漫第二幕「月華の剣士」ゲーム大会』

●ネオジオボウル名取-Fネオジオランド
日時：12月26日(土)PM1時～
所在地：宮城県名取市飯野坂字土城堀143
TEL：0120-833-390

〈参加要項〉
参加費：無料（賞品としてSNKオリジナルグッズを多数用意）
参加定員：40名（先着順）
※参加者希望の人は事前に連絡が必要。コスプレイヤーの参加・観戦も大歓迎ということ。



最新CD情報
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

●オリジナルサウンドトラックス
12月18日発売
1,890円（税込）
CD：PCCB-00350

●アレンジサウンドトラックス
1月7日発売
2,940円（税込）
CD：PCCB-00353

●ドラマCD
1月7日発売
2,940円（税込）
CD：PCCB-00354

発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーディスク

大人気の幕末浪漫第二幕、ついに音楽CDが登場！

しかも、今月発売のオリジナルサントラに加え、年明け早々アレンジサントラ&ドラマCDが同時発売!! 月華ファンには気の抜けない一ヵ月になりそうだね。

まずオリジナルは、アーケードそのままの音楽&ボイス、S.Eがウリ。お気に入りの曲を聴きまくろう。

アレンジの方は、前作同様フルオーケストラによる演奏は必聴！ 高嶺響役の氷上恭子のボーカル曲『銀の幻』も、ファンにはたまらない一曲だ。

また、ドラマCDは、現在絶賛放送中の月華ラジオドラマに加え、未放送分も収録されている。さらには、恒例のボーナストラックもあるぞ。

次々と発売される月華。忘れずチェックしよう！

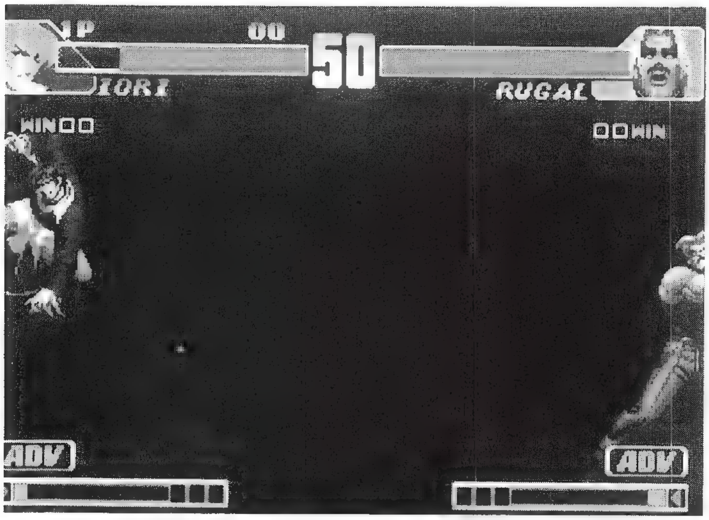
〈SNKラジオ放送日時〉『ねおちゅぴ』ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30／「SNK一撃！ ネオ・ラ・ジオ」毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00

初心者向け格ゲー講座

講師：修羅騎士　鷹　　飲み頃KING
蒼炎闘士ゆーち　ハンター改
DSP-たろりん　ILPケンちゃん

The Break!!

イエ～イ、みんな格ゲーやってるか～い!!
今回から2回に渡って、CPU戦をクリアするためのコツ、楽しみ方を紹介するぞ。 第1回目は、CPU戦をワンコインクリアするためのコツを紹介する。



バックステップ特殊技を出すと、超必殺技が来る。こんな反応、人じゃあできません

『CPU戦への道～ワンコインクリア』

解析／ハンター改

●ワンコインクリアするためには…

ワンコインクリアするためには、覚えないといけないことが色々ある。まず、パターンを覚えておかないと、ラスボスに勝つのは難しいだろう。ここからは、KOFシリーズを例に挙げて解析してみよう。

●CPUが取る行動

CPUは、人間にはできない行動や、普通は反応できないような反応をすることがある。

人間にはできない行動の代表例として、ためずに出してくる、ため系必殺技がある。これは、ため系必殺技が対空技のキャラ（キムの飛燕斬など）がよくやってくる。

普通は反応することができないような反応（以下、超反応）の代表例は、KOF'98のルガールに対して、バックステップ空中特殊技で誘えるギガンテックプレッシャーなどが挙げられる。

●CPU戦での戦い方を覚えよう！

CPU戦では、対人戦と同じ戦い方では勝つのが難しい。対人戦の戦い方では、CPU独特の超反応で返されることがよくある。ジャンプすれば、ほぼ確実に対空技で迎撃してきたり、牽制技を出そうものなら、当て身技で取られて…。ほぼ完璧に、反応して反撃してくる。しかし、そんな超反応を利用すれば、CPUに勝つことができる。

●CPUの癖を見つけよう！

CPUに簡単に勝つためのパターンは、大きく分類すると、待って反撃するパターン、超反応を利用した誘って反撃するパターン、ガードを崩すパターンに分けられる。

待って反撃するパターンはその名の通り、反撃できる技を出してくるまで待って反撃するだけのパターン。

CPUが持つ超反応を利用した勝ち方は、簡単に言うと『何か技を出すと反応するので反撃』というだけのことである。簡単な例を挙げると、山崎の蛇使い待機ポーズをしてると、何かしてくるのでそのまま蛇使いで反撃というのがある。

この誘う技の大半が必殺技なので、普段は使わないよう

蛇使い・待機ポーズで、必殺技を誘えるので…





「シャー」って反撃してるだけで勝てるCPUもいる

※上記の内容はすべて編集部調べです。なお、コマンドはキャラが右向きの時のものです。

Q and A

NF攻略陣が質問に答える！

Q 『KOF'98』で、バイスの連続技、しゃがみ弱攻撃×1～2発→キャンセルネガティブゲインがどうしてもできません。コツを教えてください。

●PN／キース（岩手県）

A まず、攻撃モーション中はレバーをどの方向に入力してもOKということを覚えよう。ネガティブゲインを例に上げれば、→↘↓↙←→↘↓↙←＋任意ボタンというコマンドだよね。んで、僕の場合なら、↘＋Bでしゃがみ弱キックを出し、その攻撃が出ている間に素早く↓↙←→と入力するわけ。その後は↘＋Aでしゃがみ弱パンチをタイミングよく出し、残りの↓↙←＋任意ボタンで連続技の完成ってことになる。何通りか練習方法はあるけど、とりあえずは→・↘↓↙（レバーがいずれかに位置している間にしゃがみ攻撃）・←＋任意ボタンってな感じに試してみるといいぞ。これでボタンを押すタイミングを覚えたら、次はしゃがみ弱攻撃×2をつなぐタイミングを覚えていこう。（蒼炎闘士　ゆーち）



ちづるの分身もいい例。しゃがみガードで固まります

な技を使ってみると、意外なパターンができる時がある。

ガードを崩すパターンの代表例は、攻撃判定が出ている間、自分が動ける技を出すと、しゃがみor立ちガードで固まるので、しゃがんだら中段技を、立っていたら下段技を当てるといったパターン（オロチシェルミーの「むげつのらいうん」など）。他にも、京で画面端に追い詰めたときに『七拾五式改（遅めに二発目を出す）→強攻撃→七拾五式改…』と、固めてガードクラッシュを狙うパターンもある。



ちょっと古いけど、97のオロチシェルミーでもできます

このように、最近の格闘ゲームは、パターンを使わないとCPUに勝つのが難しくなってきている。一刻も早くパターンを作り、ワンコインクリアの感動を味わおう！

鷹のリアルファイト ROUND6

修羅騎士　鷹　With His Friends

テーマ：『月華の剣士2』プレイしての感想は？

編：プレイしての全体的な印象はどんな感じ？

鷹：ん～、いいと思いますよ。基本的に2Dの刀モノは好きですし。まぁ、幕末浪漫って感じっすかね（謎）。

編：新システムの使い心地はどう？

鷹：便利なものばかりだけど、使い方が結構シビアっすね。初心者ちゃんは一生懸命プレイをして早く慣れよう。

編：おすすめキャラがあれば。

鷹：う～ん…（DSP－たろりん登場）。

たろ：何すかね～、オレ的には斬鉄が超強ぇと思うんスけど。あと骸と李烈火。こいつらA級があって、納得いかないんすけどね～。（飲み頃KING登場）。

のみちん：そんなのどうでもいいやい！　なんで虎鉄使えないんでちゅか～？　虎鉄ぅ～!!

鷹：微妙だな…のみちん君、キミはお家に帰って寝てれ！　いやマジで…（のみちんとたろは（も）寂しそうに去っていった）。俺てきには、やっぱ覚醒楓と刹那っすかね。面白いですよ…多分。あっそうそう、乱舞奥義だけど、A・B・C・A・B・Cから、楓…C・B・↓↘→＋A、刹那…C・↓↘→＋Bがあるぜい。また、A・B・Cからは、楓…↓＋C・A・BC・A・↓↘→＋Bか↓＋C・A・↓＋C・→＋BC（浮かせ技でキャンセル可能）。刹那…↓＋C・BC・↓↘→＋Bか↓＋C・↓＋C・→＋BCがあるのだ。途中で下段も混じってるっつーのがポイント。あとは、覚醒前の楓だけど、剣質が『力』or『極』でゲージが満タンor赤ゲージの状態だと↓↘→↓↘→＋ABで疾風が出せるんだよ。さらにこの入力だと、連刃斬（1or2段目）にキャンセルして出すことができるのだ。あとA級も装備してるぜ！

格ゲー用語解説

解析／ハンター改

メイン部に登場した格ゲー用語を解説するぞ！

ワンコインクリア

コンティニューを1回もしないで、ゲームをクリアすること。

難易度はゲームによって異なるが、最近の格闘ゲームは難易度が高く、難しくなっている。同様に、1回も負けずにクリアする『ノーミスクリア』などがある。『餓狼伝説スペシャル』や、『龍虎の拳2』の頃はノーミスクリアすると、リョウやギース等、乱入キャラもいたが、最近は全然見なくなった。

ラスボス

CPU戦の最後に出てくる敵のこと。

特徴は、異常に反応が良くて必殺技も便利なものが揃っていることが多い。KOF'95の頃は、隠しキャラとして使うこともできたが、最近は家庭用のみ使用可能となっている。

最近のラスボスは、とても強くなってきているので、パターンを使わないと、勝てないことが多い。ぎゃー。特にKOFのラスボスは…。



ラスボス。CPUが使っても強いのに、人が使ったら…

超反応

CPUが見せてくれる、凄い反応。通常技を出そうものなら無敵技で返してきたり、近寄ろうものなら投げ必殺技が来て…。CPUはこれを持っているので、ある意味最強の敵かもしれない…。

コンシューマーハイスコアコーナー

バトル・ハイスコア

先月からはじまった第7回ポイントランキング。みんな燃えているか!? 結果発表は'99年5月号だ！ それまでに、自分の納得のいくスコアを叩き出そう！ 精進あるのみッ!! みんなの参加、楽しみに待っているぞ!!

ハイスコアラーによるスコアリング法伝授

KOF98（主人公チーム）

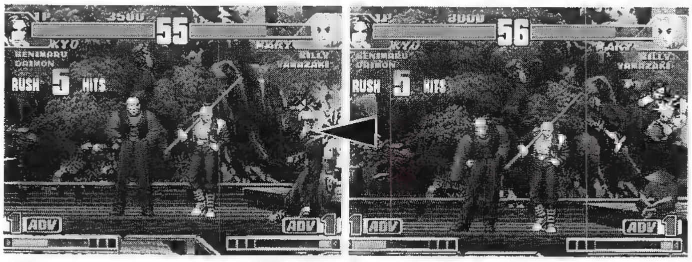
使用キャラは京。

まず、ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式 改→ジャンプ弱パンチの連続技を決め、相手の着地に強七拾五式 改を重ねるのが基本。そのあとはまたジャンプ弱パンチで追い打ちして、以下KO寸前までくり返す。七拾五式 改のタイミングは早すぎても遅すぎてもダメ。早すぎると1発目が空振りするし、遅すぎるとガードされてしまうのだ。

とどめに決める技だが、ジャンプ弱パンチを当てたあとは大蛇薙。相手をダウンさせたあとは無式を決めるといい。

ルガールは、ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式 改→ジャンプ弱パンチのあと、中ジャンプ奈落落とし→近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式 改…というパターンをくり返すといい。

●うしくん隊長・北海道



相手の着地際に、直接七拾五式 改を重ねていこう

七拾五式 改で浮かせたあとは、威力の小さい弱Pで追い打ちし

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)（妖花慟哭之章・右京）

パーティーには覇王丸を入れる。体力があるし、攻撃力も高いからだ。

ある程度レベルを上げたら、右京を気絶させたままにして進む。「魔街道10」での影との戦いでは、事前に武器属性を「雷」にしておく。防御属性の方だが、影は「ささめゆき（風属性）」か「ツバメ六連（炎属性）」を使ってくる。どちらも、有利な属性を装備していないと、1発食らっただけで即死してしまう。そこで、使ってくることが比較的多い「ささめゆき」に照準を合わせて、属性を「雷」にする。闘い方は、相手の攻撃を食らったらすぐに回復、怒りゲージがたまったら「朧刀―霞―」を使って攻撃するという形になる。影を倒したら、右京を再び気絶させて進み、クリアすればよい。

●氷神刀・兵庫県

リアルバウト餓狼伝説SPDM（アンディ・ボガード）

ラウンド開始直後、まずジャンプ強攻撃→近距離立ち強攻撃（2ヒット。相手がしゃがんでいる時は1ヒット）→キャンセル強斬影拳＋追加技（←→＋強攻撃・↓↑＋強攻撃）の連続技を3セット決める。そして、最後にジャンプ強攻撃→しゃがみ強攻撃でとどめ。15秒以内にパーフェクトで勝てばSSSが取れる。

ホワイト戦では、まず相手の体力を半分以下にする（減らしすぎはダメ）。次に、昇龍弾を連発して、パワーゲージを満たんになる寸前までためておく。そして、体力ゲージが赤くなるまでわざとダメージを食らう。体力が赤くなったら、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強攻撃→キャンセル斬影裂破を決める。30秒以内ならばSSが取れる。

●市原和弘・岐阜県

月華の剣士（玄武の翁・技）

ジャンプB→A・A・B・→＋Bの連続技を2セットほど決めると、大抵相手を気絶させることができる。

気絶させたら、C亀笠（福助）を当てる。そうすると、相手は気絶から回復しないうえに、2千700点も入るのだ。そこで、時間切れ寸前まで福助を当て続け、最後に超奥義を叩きこむようにする。タイミングとしては、勝つラウンドは、タイムが残り2秒になったところで出す。負けるorドローにするラウンドは、残りタイムが1秒になったあと、少しだけ待ってから出すようにすればいい。

基本的にこのパターンだが、注意点が3つ。

まず、嘉神戦は1本目を絶対に落とすこと。理由は、覚醒後の嘉神が強すぎるため。

次に、武蔵と天野には福助を当てても、なんと900点しか入らないということ。そこで少しでも点効率を上げるために、パターンを変える必要がある。武蔵は、気絶させてから福助を当て続け、体力をある程度回復させてから超奥義。そのあとも、気絶させるところからくり返す。天野は、弾きを使って稼ぐ。一度弾きを成功させたら、少し前進して下段弾きを出すと、高確率で再び弾きが成功する。以後はくり返し。

あとは、死ぬ気でドローを狙って最終戦まで稼ぐこと。

●M, Y-剣魂・千葉県



おなじみの福助パターン。タイムオーバー寸前まで稼ぎ…

最後に超奥義を決める。出すタイミングが重要なのだ

第7回バトル・ハイスコア ポイントランキング

1位	うしくん隊長・北海道	447Pts.
2位	橘ウキョ～・長野県	427Pts.
3位	ふうまのすずくん・新潟県	337Pts.
4位	月を見るたび思い出せ・兵庫県	266Pts.
5位	M, Y-剣魂・千葉県	142Pts.
6位	氷神刀・兵庫県	76Pts.
7位	高桑敏裕・愛知県	70Pts.
8位	市原和弘・岐阜県	61Pts.
9位	うしくん隊員壱号・北海道	56Pts.
10位	カムイの戦士・神奈川県	50Pts.

今月のハイスコア

覇王丸(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	35	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	37	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	38	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	38	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
覇王丸(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
チャムチャム(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	14	ALL
橘右京(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
覇王丸(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	22	ALL

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ガルフォード(邪天降臨之章)	氷神刀・兵庫県	12	ALL
覇王丸(邪天降臨之章)	AE86・熊本県	13	ALL
	ふうまのすずくん・新潟県	13	ALL
	氷神刀・兵庫県	13	ALL
ナコルル(邪天降臨之章)	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京(邪天降臨之章)	氷神刀・兵庫県	13	ALL
チャムチャム(邪天降臨之章)	氷神刀・兵庫県	13	ALL
橘右京(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	19	ALL
覇王丸(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ガルフォード(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
ナコルル(妖花慟哭之章)	リムラーなバリオ・埼玉県	20	ALL
チャムチャム(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	ふうまのすずくん・新潟県	20	ALL
牙神幻十郎(妖花慟哭之章)	ふうまのすずくん・新潟県	24	ALL

メタルスラッグ2(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
MARCO	TBG・カンマ	5,572,020	ALL

ブレイジングスター(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ウィンディナ	梶並知記・東京都	52,317,690	6面
DINO246	SHELA・大阪府	37,272,230	ALL
ペプロス	鈴木直登・愛知県	25,008,660	6面

ジョー・ヒガシ	橘ウキョ～・長野県	1,631,300	ALL
ダック・キング	橘ウキョ～・長野県	1,583,100	ALL
ギース・ハワード	橘ウキョ～・長野県	1,579,200	ALL
タン・フー・ルー	橘ウキョ～・長野県	1,566,800	ALL
不知火 舞	橘ウキョ～・長野県	1,537,200	ALL
キム・カッファン	橘ウキョ～・長野県	1,508,600	ALL
秦崇雷	市原和弘さん・岐阜県	1,470,300	ALL
テリー・ボガード	橘ウキョ～・長野県	1,417,400	ALL
ビリー・カーン	橘ウキョ～・長野県	1,413,000	ALL
チン・シンザン	橘ウキョ～・長野県	1,380,900	ALL
ボブ・ウィルソン	橘ウキョ～・長野県	1,357,400	ALL
山崎竜二	橘ウキョ～・長野県	1,332,500	ALL
アンディ・ボガード	市原和弘さん・岐阜県	1,325,300	ALL
フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	1,324,000	ALL
アルフレッド	市原和弘さん・岐阜県	1,301,200	ALL
ホンフゥ	橘ウキョ～・長野県	1,285,300	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	橘ウキョ～・長野県	1,258,900	ALL
望月双角	橘ウキョ～・長野県	1,256,100	ALL
ローレンス・ブラッド	橘ウキョ～・長野県	1,138,200	ALL
サバイバーモード(スコア) ブルー・マリー	橘ウキョ～・長野県	1,514,000	ALL
サバイバルモード(タイム) フランコ・バッシュ	橘ウキョ～・長野県	4'26'56	ALL

～幕末浪漫～月華の剣士(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
玄武の翁(技)	M,Y-剣魂・千葉県	5,560,100	ALL
雪(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,729,600	ALL
御名方守矢(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,573,200	ALL
楓(技)	高桑敏裕・愛知県	3,518,000	ALL
嘉神慎之介(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,415,800	ALL
斬鉄(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,317,500	ALL
直衛示源(技)	高桑敏裕・愛知県	3,197,500	10人目
暁 武蔵(技)	M,Y-剣魂・千葉県	3,044,600	ALL
天野 漂(技)	高桑敏裕・愛知県	3,038,400	10人目
神崎十三(技)	高桑敏裕・愛知県	3,036,100	ALL
一条あかり(技)	小松裕太・千葉県	2,964,900	ALL
鷲塚慶一郎(技)	高桑敏裕・愛知県	2,941,800	ALL
李 烈火(技)	高桑敏裕・愛知県	2,935,700	ALL
紫鏡(技)	高桑敏裕・愛知県	2,637,100	ALL
タイムアタック/楓(力)	月を見るたび思い出せ・兵庫県	40人斬り	-
サバイバルモード/雪(技)	小松裕太・千葉県	77人斬り	-

真説サムライスピリッツ武士道烈伝(NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	30	ALL
牙神幻十郎(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	30	ALL
ガルフォード(邪天降臨之章)	カムイの戦士・神奈川県	33	ALL

THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(NG)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
エディットチーム	うしくん隊長・北海道	798,800	ALL
餓狼伝説チーム	うしくん隊長・北海道	757,700	ALL
主人公チーム	うしくん隊長・北海道	768,600	ALL
龍虎の拳チーム	うしくん隊長・北海道	709,700	ALL
怒チーム	真到漢道・大分県	647,700	ALL
サイコソルジャーチーム	うしくん隊長・北海道	636,900	ALL
'97スペシャルチーム	うしくん隊長・北海道	626,500	ALL
女性格闘家チーム	うしくん隊長・北海道	625,400	ALL
おやじチーム	M,Y-剣魂・千葉県	556,200	ALL
キムチーム	うしくん隊長・北海道	525,700	ALL
オロチチーム	うしくん隊長・北海道	496,200	ALL
アメリカンスポーツチーム	真到漢道・大分県	451,900	ALL
サバイバーモード(タイム) テリー・ボガード	うしくん隊長・北海道	7'25'80	ALL

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS(NG/NGCD)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
山崎竜二	うしくん隊長・北海道	1,657,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,577,900	ALL
秦崇秀	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,576,300	ALL
秦崇雷	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,546,400	ALL
李 香緋	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,527,300	ALL
テリー・ボガード	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,523,300	ALL
リック・ストラウド	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,503,100	ALL
ジョー・ヒガシ	うしくん隊長・北海道	1,500,500	ALL
フランコ・バッシュ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,497,600	ALL
キム・カッファン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,491,300	ALL
不知火 舞	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,487,600	ALL
ダック・キング	うしくん隊員 壱号・北海道	1,481,900	ALL
ホンフゥ	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,475,400	ALL
チン・シンザン	月を見るたび思い出せ・兵庫県	1,465,000	ALL
ブルー・マリー	うしくん隊長・北海道	1,454,900	ALL
ギース・ハワード	うしくん隊長・北海道	1,454,000	ALL
ビリー・カーン	うしくん隊長・北海道	1,433,700	ALL
ボブ・ウィルソン	うしくん隊長・北海道	1,431,900	ALL
タン・フー・ルー	うしくん隊長・北海道	1,426,000	ALL
望月双角	うしくん隊長・北海道	1,425,600	ALL
アンディ・ボガード	うしくん隊長・北海道	1,424,900	ALL
ローレンス・ブラッド	うしくん隊長・北海道	1,357,600	ALL
サバイバルモード/ジョー・ヒガシ	うしくん隊員 壱号・北海道	4'02'16	ALL

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND(PS)

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	市原和弘さん・岐阜県	1,744,600	ALL
秦崇秀	橘ウキョ～・長野県	1,736,400	ALL

ポイントランキングの説明

バトル・ハイスコアでは、読者のみんなから送ってもらった各対象ゲームのビデオをもとにハイスコアの集計をおこなっているぞ（くわしい応募方法は募集要項を参照）。

そして、ここに掲載されているハイスコアを更新、防衛するなどしたプレイヤーにはその都度一定のポイントが加算される（後述のポイント換算法を参照）。このポイント獲得数をみんなで競うのだ！

1回のポイントランキング開催期間は6ヵ月。毎月ポイントランキング途中経過として、獲得ポイントの上位プレイヤーを掲載していくので要チェックだ。そして開催期間最後の月にポイントランキング上位にいるプレイヤーには編集部から記念品をプレゼントするぞ。

今月も数々の記録が塗り替えられ、熾烈なトップ争いが繰り広げられた。今月の結果は右のページの通りだが…第7回ランキングはまだはじまったばかりだということを考慮すると、差はわずかなものといえるだろう。これからの戦いが非常に楽しみだ。

果たして、来月はどうなるか…。今後もどしどし参加してくれ!!

ポイント換算法

ハイスコアビデオを送ってくれたプレイヤーには、次の法則でポイントが加算される。

・ハイスコア樹立&更新
15Pts。（カウンターストップした場合はさらに15Pts。追加）
・ハイスコアを防衛
1ヵ月につき5Pts。
・送ってくれた人全員に
1Pts。（ただし、同じ月に何本ビデオを送っても1人につき1点のみ）

※同じ月に、同じゲームのまったく同点のハイスコアが送られてきた場合は、基本的にその全員を掲載し普通通り全員にポイントを進呈。

今月のお知らせ

前回から、ついに第7回ポイントランキングが開始されました。いつも参加してくださっているみなさん、ありがとうございます。

今月は、うしくん隊長さんが数多くのスコアを更新し、一躍トップに踊り出ました。先月1位タイだった橘ウキョ～さんも、RBDMで健闘。

また新人さんも増え、古参のスコアラーさんも気の抜けない様子になってきました。

これからどうなっていくのか…みなさんの参加、お待ちしています!!

バトル・ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。2P側からの開始はOKです。乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでもOKですが、どれを使用したか必ず明記してください。

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。

●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。

●ゲームランク（レベル）は注意書きがない限り不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。

●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。また、カウンターストップが出たキャラ、モードについては、それが出た月まで集計を締め切らせていただきますのでご了承ください。

本文中のスコアで文字に網のかかっているものが、今月のカウンターストップしたキャラ＆モードです。

すでにカウンターストップしたキャラ、モードについては以下に記述します。応募する際はそのキャラ＆モード以外のもので挑戦してください。

①KOF'98（チーム別に募集。サバイバーモードは1番成績のいいキャラのみ掲載。チーム別ハイスコアは既存の12チーム＋エディットチームのそれぞれのものを掲載。エディットチームは1番成績のいいチームのみ掲載。エディットチームに隠しキャラを混ぜるのはOK。なおシングル戦は募集しません）

②RB餓狼伝説2（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

③月華の剣士（キャラ別に募集。タイムアタック＆サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）
〈カウンターストップ〉
サバイバルモード／玄武の翁

④ブレイジングスター（機体別に募集）

⑤メタルスラッグ2（1番成績のいいキャラのみ掲載）

⑥マジカルドロップIII（各ハードで分け、モード別に1番成績のいいもののみ掲載。おはなしモードはレベル『いきのこり』で攻略敵人数で競う。スコア、攻略敵人数を別に1番成績のいいもののみ掲載）
〈カウンターストップ〉
おはなしモード／いきのこり（SS、PS）

⑦真説サムライスピリッツ武士道烈伝（各ハードで分け、さらにその中でキャラ別に、クリア時の主人公のレベルが1番低いものを掲載。録画は最終ボスの直前からでOK。ボス撃退前のレベルが分かるよう、メニュー画面も必ず録画すること）

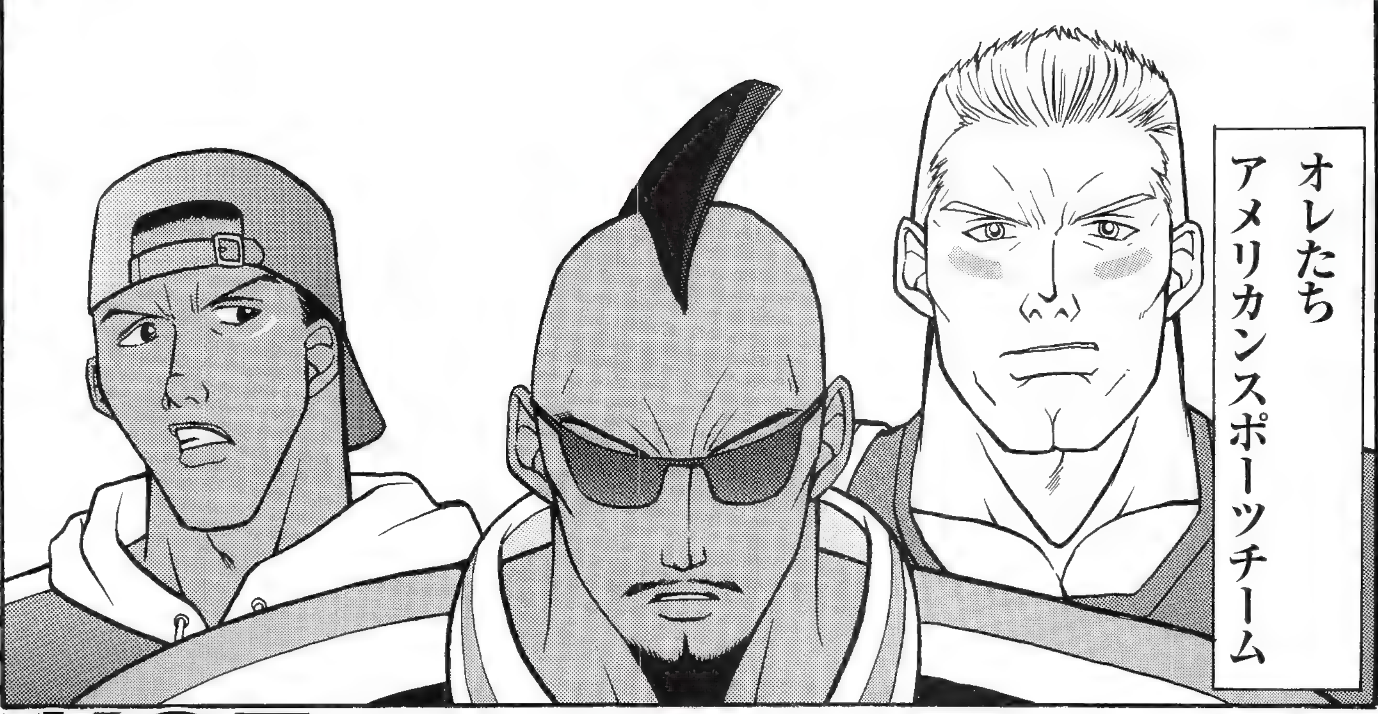
⑧RB餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND（キャラ別に募集。サバイバルモードは1番成績のいいキャラのみ掲載）

この他のゲームでも、過去のハウスコアに掲載されたハイスコアを越えているものについては対象になることがあります。

●スコア集計は、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

●締切りは12月末日、発表は3月号の誌上にて。

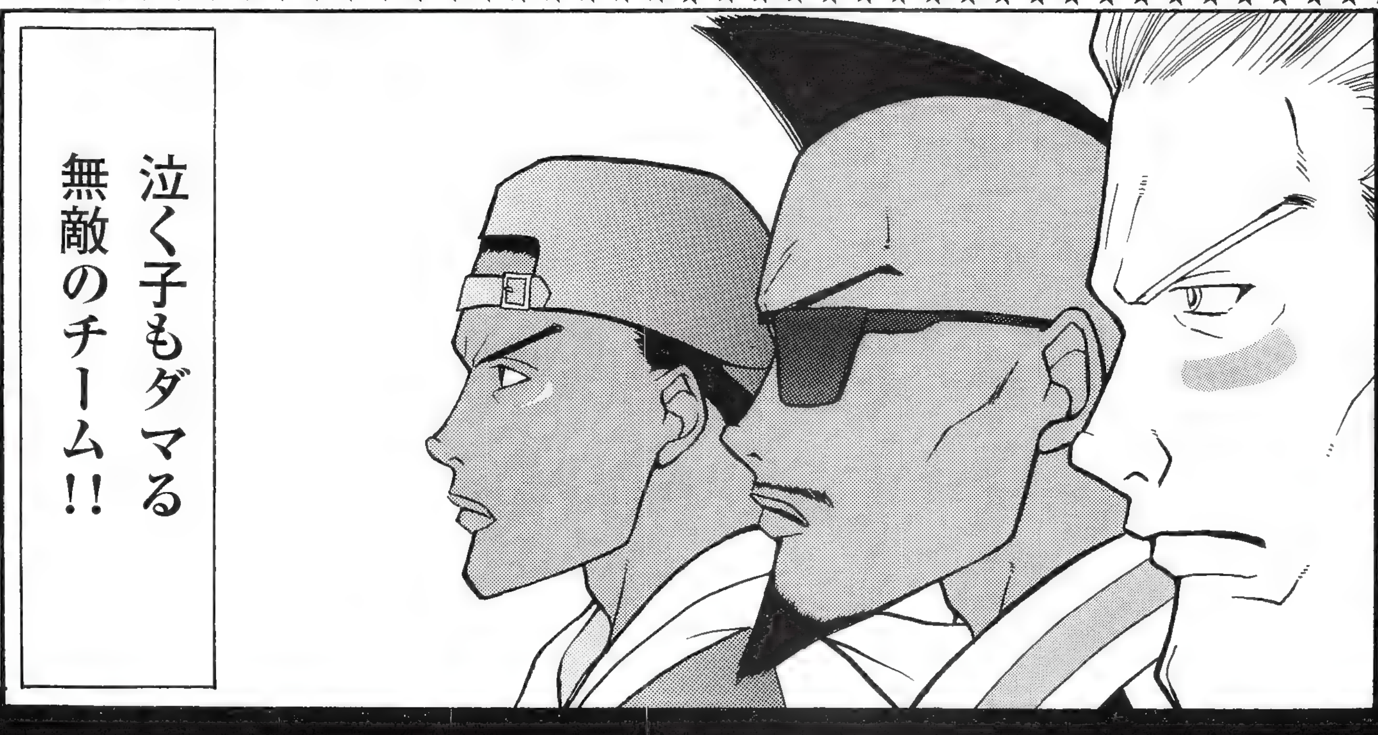
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「バトル・ハイスコア」係



KOF

ストーリー＆イラスト
藤井みほな

炎の不条理劇場




オ…あいつら…
餓狼チームか…
フッ！ 出場前の肩慣らしくらいにはなりそうだぜ！
あんなのは相手にもならねえよ！
HA HA HA!!
ヘビィ・D！オレたちの強さを見せつけてやれ！
聞いたかい兄さん…
おうよ…
シメるっきゃねえな…！
スゥ


ヘビィ・D！が消えた!!
GREAT!
スッ…スゲエぜ!!
新技!
…？
ヘビィ・D!?
へ…ヘビィ…
あのヤロウ!!
逃げやがった!!
新技で!!
OUTH!!
ウォオオ！
ヒデエぜアンタ!!
まぁまぁ
相手が悪すぎたぜ…
見そこなったぜ



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2・13・12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係


オレ達仲間じゃねーのかよっ!?
HA HA HA!
笑ってんじゃねえぞこの野郎!!!
ブヅッ
大体おまえら2人はなァ…
ム!?
何だよラッキー…ってなにガキ達と遊んでんだよ!!?
オイッ
ヒャッホー
KOF 98
NEO
NEO



藤井みほな先生へのファンレターはこちらまで。

宛先
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「藤井みほなファンレター」係


おいっ あそこに いるぞ!!
本当は 弱いくせに!!
エラソーな ことばっか 言ってんな!
おーー やんのか テメーらっ!!
今年のKOF 出場おめでとう ございます!!
今年のアメリカン スポーツチームは 違うとか!?
優勝へ向けての コメントを お願いします!!
押すな!
いてっ
勝算は どのくらい !?
コホン
やるからには…


優勝するに決まってんだろ!!!
WO W!
USA No.1
俺達の活躍見逃すんじゃねえぜ!!!
俺達の強さを教えてやるぜ!!
YAHOO!
PIZZA
USA
Year!
USA
USA
…どうしよう…
USA
USA
USA

つづく

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ



毎月ネオジオに関する問題をたくさん出す『クイズ×クイズ』のはじまりじゃ！ 最終問題の正解者には抽選で10人にネオジオグッズをプレゼントするので、ふるって参加せい！　なに解けない？　精進が足りん！

ミニクロスワード

Q1 タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そして、このクロスの中に『ん』の文字が何個あるか数えよう。その数が答えになる。

1	2	■	3	
4		5		■
	■	6		7
8	9		■	
10			■	

タテのカギ

1．真吾の技の名前の末尾によくついてる。
2．ロバート・ガルシアは〝最強の○○〟
3．才能が優れた若者を○○○児と呼びます。
5．草薙京の恋人、ユキは○○○○ヒメの生まれ変わり。
7．人の心を楽しませるもの。ゲームもこれに入ります。
9．刀の握り。手で持つところ。

ヨコのカギ

1．茨城県の旧国名。○○の国
3．テコンドー使いの正義の味方（?）
4．『アスラ斬魔伝』の羅刹磐馬。
6．草薙京の弟子は?
8．『月華の剣士・第二幕』の新キャラ。肩にフクロウ乗せてます。
10．『餓狼伝説SP』などでは、不知火舞とはこの上で戦うことになってます。

数えクイズ

Q2 『アスラ斬魔伝』の〝反面のアスラ〟が使用できる通常必殺技の数は（秘奥義は除きます）？

Q3 〝R〟ことルガールが主催した『KOF』は、1チーム何人で戦うでしょう？

Q4 『メタルスラッグ2』で、プレイヤーが選択できるキャラは何人？

名前クイズ

Q5 『わくわく7』の登場キャラ〝まるるん〟に連れられている女の子の名前は？

❶玉ちゃん
❷麦ちゃん
❸夏美ちゃん
❹メイちゃん
❺雷ちゃん

Q6 『龍虎の拳2』のリョウのステージにも登場する、リョウが飼っている馬の名前は？

❶風雲再起
❷タツマキ
❸松風
❹ハヤブサ
❺マキバオー

仲間はずれは誰だ？

Q7 AグループとBグループは、『KOF』シリーズに登場する、お互いにとある共通点があるキャラクターの組み合わせを表しています。ただし、この中に誤った組み合わせがひとつだけあります。その組み合わせはどれでしょう？

Aグループ	Bグループ
❶キング	ジョー
❷アテナ	ケンスウ
❸マリー	大門
❹リョウ	ロバート
❺チャン	チョイ

サウンド&ボイスクイズ

Q8 椎拳崇のセリフは次のうちどれ？

❶ツシャア！　器じゃ、ねエんだコラァ！
❷どないでっかー？
❸甘いよ、なあ
❹うちにまかしとき！
❺ぼちぼちでんな。

プロフィールクイズ

Q9 矢吹真吾、マチュア、キングの誕生日の月と日をすべて足すといくつ？

イラストクイズ

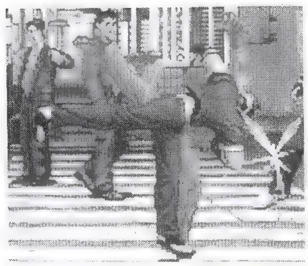
Q10 次の5つのイラストの中で『龍虎の拳外伝』のロバート・ガルシアはどれ？



この技なんて技？

Q11 次の画面写真はある必殺技の動作の一部分です。さて、この技はいったいなんという技でしょうか？

❶真吾キック
❷外式・轟斧 カッコだけ
❸バーニングSHINGO
❹名前募集中！
❺外式・駈け鳳燐



シルエットクイズ

Q12 ズバリ、このシルエットのキャラクターはいったい誰？

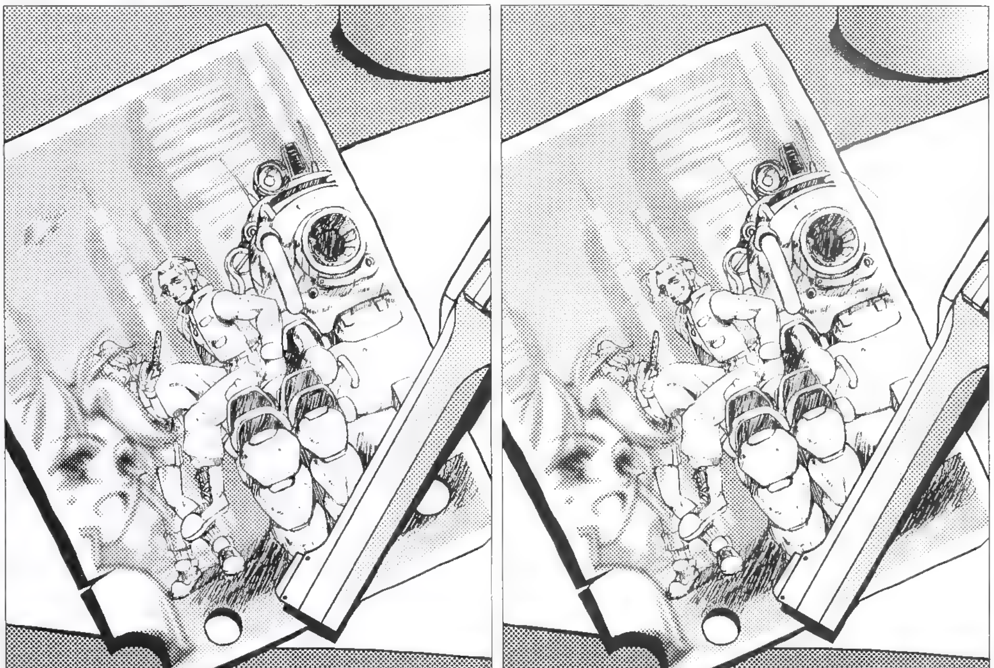
❶ユリ・サカザキ
❷草薙 京
❸矢吹真吾
❹クリス
❺不知火 舞



間違い探し

Q13 次の2つのイラストには右のイラストと左のイラストで何カ所か違っているところがあります。いくつ違うところがあるか、次の番号から選んでください。なお、印刷による汚れや色の濃淡の違いは間違いに含みません。

❶1 ❷2 ❸3 ❹4 ❺5



イラスト／石田あきら

公式&ヒント

各問題を解いて出た数字を次の公式に当てはめよう。そして出た数字が今月のネオジオフリークのページ数となる。そのページを見つつ、今月の最終問題とあわせて考えれば今月の答えが出てくるゾ。

あとは応募方法を見て、その答えと必要事項をハガキに書いて送ってくれ。

今月の公式

Q①＋Q②＋Q③＋Q④＋Q⑤＋Q⑥＋Q⑦＋Q⑧＋Q⑨＋Q⑩＋Q⑪＋Q⑫＋Q⑬＝

今月の答えのヒントが載っているNF1月号のページ数

今月の最終問題

公式を解いて出たページ数のページに載っているゲームの正式タイトルは？

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「1月号クイズ×クイズ」係

締切りは1月9日（必着）。発表は3月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

11月号クイズ×クイズの答え 『ビーストバスターズ セカンドナイトメア』

1ポ	ケ	2ツ	3ト	■	4ヤ
ー	■	5チ	リ	6ガ	ミ
7ズ	8ル	■	9コ	イ	■
■	10ガ	ム	■	11ジ	12ヒ
13サ	ー	■	14ハ	ン	ラ
15ル	ル	ー	ズ	■	テ

下の各問題の答えを公式にあてはめると、出る数字は67。11月号67ページで紹介されているゲームは『ビーストバスターズ セカンドナイトメア』。なおカタカナ、アルファベット表記のどちらでも正解としました。ちなみに正解率は45.9%。…またしても辛口すぎましたようで。

Q1：3／Q2：3／Q3：7／Q4：5／Q5：3／Q6：4／Q7：4／Q8：44／Q9：5／Q10：2／Q11：5／Q12：3／Q13：4（左上の雲、塀の上の猫、リックの乳首、香緋の髪飾り）

11月号クイズ×クイズ当選者

澤田万理恵・北海道/村上明大・青森県/鈴木裕介・茨城県/北川晃・滋賀県/竹中雅哉・大阪府/臼井啓悟・長野県/松木直紀・千葉県/佐藤和俊・岩手県/藤沼広和・東京都/平岡純・広島県(敬称略)

Welcome To PaoPao Cafe!
パオパオカフェへようこそ！
読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

『KOF'98』で実感 上達していく喜び

最近、『KOF'98』の対人戦で、時々勝てるようになってきました！

何だ、そんなことか、と思う人も多いでしょう。すいませんねぇ、私にとって格ゲーの乱入は、してもされても玉砕が当たり前だったんですよ。『'97』の頃一番ひどかったのが、コインを入れてスタートボタン押した瞬間乱入。しかもオロチ社でハメ。

その暗雲立ちこめていた頃に比べたら、今は幸せです。年上っぽい兄ちゃんにも勝てたし、「ああ、上達してんのかなあ」とー人喜びをかみしめ、おまけに『'98』がきっかけで友達もできちゃったぜ。「女のくせによくゲーセンこれるな」と弟の友達にいわれたりもしたけれど、やっぱりゲーセンって楽しいよ。そのゲーセンにこれるきっかけを作ってくれた、ネオジオフリークに感謝します。

攻略記事読んで、これからもがんばります。

●PN／海月彼方（京都府）

編：やはりシステムがシステムなだけに、格ゲーって初心者にはつらいものがあるのかもしれませんね。けど、それを乗り越えてやり続ければ、必ず成果が上がっていくものです。これからもがんばって腕を磨いて、そして対戦を楽しんでくださいね。（中嶋）

初めてのコスプレで出会った皆さんに感謝！

いってきました！ コスプレパーティー。

生まれて初めてのコスプレ（マチュアのコスプレをしました）にして、初めてのコスパ。もう前日からドキドキしっぱなしでした。はたして私みたいなヘッポコな奴が、他のみなさんに受け入れてもらえるだろうか？ 一人で長崎からきたけど楽しめるのだろうか？ と心配していました。

しかし、なんてことはない、その日いらしたみなさんはとてもいい人ばかりで、見ず知らずの私に気軽に声をかけてくださりました。写真もいっぱい撮ったし、本当にこの日、この場所でコスプレデビューしてよかったです。ネオジオフリーク見て2週間弱、毎日徹夜して衣装を作ったかいがありました。



●PN／門司場圭（神奈川県）
月華2発売されましたね！ やりまくってますか？ さーてゲーセン…いくヒマあるのかなあ（涙）。



●PN／綾原ユチ（京都府）
おおっ、ついに日輪しょっちゃうのか!? …なんて、怖い師匠に燃やされちゃいそうだけどね（笑）。



●PN／皐月辰（長崎県）
お店の中で修行かい（笑）。物壊しちゃいそうだね。さりげなく窓の外にいる人たちが気になる…。



●PN／霜月はじめ（熊本県）
発売前から人気の高かった小次郎さん。もうプレイしましたか？ カッコいいですよねー…はあぁ。

PaoPao賞



★PN／神奈晶（愛知県）
季節ネタありがと♡ アテナがめちゃ可愛らしいっス。拳崇もすごくカッコよくて、微笑ましい1枚ですね♡

最後に主催してくださったネオジオボウル熊本のみなさん、本当にありがとうございました。また、コスパで知り合ったみなさんにも感謝しています。
　もう一度どこかのイベントでお会いできたらいいなと思っています。その時は、どうかよろしくお願いします。
★PN／彩華（長崎県）

編：がんばって衣装を作ったかいがありましたね。こうしていろんな人との出会いがあるからこそ、みなさんコスプレやイベントが病みつきになってしまうのでしょう。来年2月にNFとSNKによるコスプレイベントをやりますので（詳細はP113）、よかったらきてくださいね。（中嶋）

フリーク記事でゲーム友達ゲット！

　私は『KOF』大好き!!な奴なんですが、まだへたなのでゲーセンにもいけず、毎日家にこもりっぱなし。人と話すのも苦手なもんだから、ゲーム友達なんて1人もいませんでした。
　そんな時、ある男子が「〝あずきちゃん〟好き？」と聞いてきたので、いつかのフリークの記事を思い出し、「あずきちゃんのパパは庵なんだよ」と、とっさにいってしまったんです。するとその男子は「KOF好きなの!?」と目を輝かせていってくれて、そのあとはKOFの話で盛り上がりまくり！
　まさかこんなに楽しくゲームのことを話せる友達ができるなんて、思ってもいませんでした。
●PN／浅葱由紀（山口県）

編：趣味の合う友達って貴重なものです。せっかく見つけたゲーム友達ですから、仲よくつき合っていけたらいいですね。それにしても、突然「あずきちゃん」と話を振ってきて、しかも「パパは庵」で会話が成立してしまうなんて、その男子もなかなかのツワモノと見たぞ。（中嶋）



●PN／小松。（東京都）
お久しぶりですな♡　いろんなキャラがいて楽しいね。てゆーか仲よくしようよ、みんな（笑）。



●PN／浦町ちくわ（宮城県）
わざと嫌いな物作ってるのか、クリス！　その笑顔が曲者なんじゃよ（笑）。2人の表情が素敵…。



●PN／氷雨玄太（埼玉県）
愛しまくってますね!!　思いきりつっ走ってください!!　修羅と羅刹でED同じなのは寂しいよね…。



●PN／こねこね庵（岐阜県）
ビリー、よいね♡　KOF京のEDは数種類あるにょろよ。詳しくは設定原画のページを読もう！

ストーリーアルバム

せっかく復活したのに塵と化したルガール

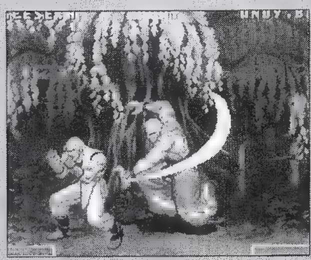
　11月号5ページ左下の写真。マチュア「どこにいっちゃったの!? 私のルガール様ぁ!!」ルガール「あらららら…またチリになっちゃったみたい」
●佐伯渡さん（長崎県）



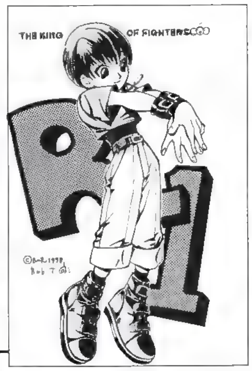
編：ようやく奇跡の復活をなしとげたというのに、再び塵と化してしまうのか…。哀れ、ルガール。合掌。（片山）

変質者現る!? ギースのご乱心…

　10月号86ページの一番下の写真です。
アンディ「ギース！　出てこい！」
ギース「兄ちゃん、ええ尻しとるのォー」
アンディ「キャー！　チカーン!!」
　暗い木の陰から出てくるなど、まさに変質者。振り下ろした腕の軌道の残像ができているところを見ると、よほど速いらしい。
★PN／浦町ちくわ（宮城県）



編：へ、変質者!?　でも確かに後ろからこっそり近寄って…ギース、ご乱心!?　しかもどこか関西弁ちっくなあたりが笑いを誘います。
　このあと、彼らは一体どうなったんでしょうね。アンディも「キャー」とかいってないで、斬影拳でも出して抵抗しなさい（笑）！（片山）



●PN／ボブチーム（岡山県）
トンコさんの絵、可愛いよね。あの腰つきが何ともいえんのじゃ～。買って、遊び倒してください!!



●PN／藤田和秋（神奈川県）
コスプレイヤー同士ってすぐに仲よくなれたりするよね。これからもお仲間をどんどん増やすのだ!!

オープンテラス

生物で習ったんですが、両親の内片方でも血液型がRH＋だと、子供は絶対RH－にならないそうな。京ちゃん、実は柴舟さんの子供じゃなかったりして。●PN＝御月るい（北海道）／そういえば、私もそんな話を聞いたような気が…。ということは、草薙の血を引いているのは母親の方なのだろうか。けど、柴舟も火ィ出してるしなぁ…。（中嶋）

某古語辞典より。「羅刹…空を飛び、地を走るのが速く、大力で人間を食うとされる男女の鬼」。羅刹って…。●PN＝草磨呂（秋田県）／空飛ぶ男女ですか。それってまんま反面のアスラと羅刹色じゃないですかねー？

オッケー！　とりあえず間違ってないぞ！（中嶋）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係について考えてみようではないか！

踊る相手キャラ　その正体は…

ある日、あるゲーセンへ友人HとHの弟と共に『KOF'98』をやりにいった。Hは「絶対勝てる方法を知ってる」といって早速対戦台へいった。Hはさっさとキャラを選び、対戦がはじまる…。

その時、Hの弟が対戦台の向こうへまわり、イスを持って対戦相手の隣に座った。そこはなぜか対戦台なのに、2P側のボタンはなくなっているがレバーはついていた！

「もしや…」と思った僕の目の前で、Hの弟はレバーを左右にガチャガチャやりはじめた。すると相手キャラは左右へ踊り出した!? そこへHは容赦なく超必入れまくり!!

Hは楽しんでいたが、相手はうんざり顔でかわいそうだった。僕からはHにプライドが見えなかったので引き止めました。

こんなことしていたら、乱入したい人も乱入できるわけないですよね。

●PN／黒霞　陸（福井県）

編：その相手の人は何もいわなかったのかなぁ？　だとしたら、ものすごくがまん強い人なのか、あきれすぎて何もいう気がしなかったのかどちらかでしょうね〜。

それはともかく、友達としては見すてておくわけにはいかないですね。本人に自覚がないのかもしれませんから、黒霞さんがしっかり見守ってあげてください。（山崎）

月を見るたび思い出す…お兄さん、ごめんなさい

月を見るたび思い出すいやな奴…それは私だ!!

これは9月末にやってしまったことなんですが、いそがしい文化祭も終わり、私たち文化祭実行委員は打ち上げでレストランいってカラオケいって、ゲーセンにもいったんです。

そこでみんなで、『KOF'98』で対戦を楽しみました。けっこう遊んで時間がたち、ふと気がつくと私たちが遊んでいた台の反対側に1人の男の人が…。

「ああ、あの人ずっと待ってたんだ」と思うと胸が痛みました。私がいつもゲーセンで見てるとムカツクことを自分でやってしまったのです。

あの時少し痛かった胸が、今ではメチャ痛いです。

あの時のお兄さん、本当にもうしわけございませんでした。二度としないことをちかいます。

●PN／葉月一七（神奈川県）

編：私も時々（しょっちゅう?）、自分がされていやなことを人にしてしまうことがあります。

とてもいやな気持ちになります。学習しない自分が嫌いになります。

でも、それに気づくことが大事なんだってことで、自分を納得させてます。葉月一七さんみたいに、自分を改めようとする気持ちが大切なんだと、私は信じています。

なんちて、この頃ちょっとおセンチな私♡（山崎）

ゲーセンのオアシス（?）リアクションおじさん♡

この頃ゲーセンでおかしな（?）というか、リアクションの楽しいおじさんがいるんです。

私は、その人がいるたび、今日はどんなリアクションをとるんだ？　などと思ってマス。

その人が誰かに乱入すると、私はその人に〝集中〟してしまいます。

私は、その人が（失礼ですが）弱いので、京を使って欲しくないんですケド、使うんです。

げげェ！　と思うんですけど、人の自由ですしね。

まーそれはおいといて、その人は、勝つとガッツポーズなど、うれしー！　ってカンジのポーズをするんです。

それでもって負けると、頭



●PN／吉本三月（長崎県）
すっごい雰囲気がいいです!! 侍魂って筆が合うよね。ハガキの上下は気にしなくていいっす（笑）。

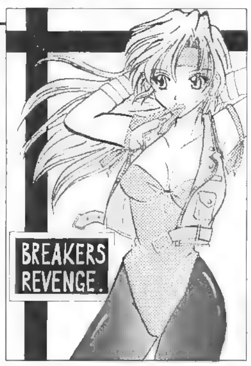

●PN／椙原チナミ（愛知県）
兄妹仲よく、街でお買い物の図。「まだ何か買うのかよ？」といいつつ荷物持ちする兄…いいにゃあ。


●PN／将軍日の丸（東京都）
ちょっと大人っぽくていい感じですね♡　アテナって、こういうステージ衣装、絶対似合うよね!!



●PN／水無月風鼓（静岡県）
男らしくとも愛らしいです、虎徹ちゃん♡　ぜひ、虎徹ちゃんコマンド試してみてね。可愛いゾ♡


●PN／河見恵（東京都）
アスラボイスにめろめろですか。マジで腰にくる声だよね♡　はぁ…ゲーセンいきたい…（滅）。



●PN／倉長行矢（福岡県）
お久しぶりなティアちゃん♡　この見事なボディに視線を奪われます（笑）。まだまだ熱いっスね♡

をかかえて「あー！」とさけぶんです。近くにいる人も私も笑ってしまいます。
　でも、ゲーセンに一人ぐらいこんな人がいた方が楽しいと思います。怖い人だらけだと、女性の方々は入れないんです！　マジで！
　あと、なんでゲーセンってかっこe－人が多いんでしょうか？
　誰か教えてくださぁい！
★PN／シェルミーセンパイ（福岡県）

編：いや、教えてくださぁいっていわれても…なんででしょうねぇ。まあ、ゲーセン七不思議のうちの一つっていうことで、納得してください。他の6つは募集中（うそ。すまん）です。
　リアクションおじさん。見てみたいですねー。どんな動きをするんだろ。想像しただけで楽しくなっちゃいます。
　こういう楽しい人が身近にいると、なんだかほっとしますよね♡　（山崎）



●PN／リースが好きだあ！（広島県）
こんな娘に「好きです」とかいわれたら…死亡決定かも（笑）。



●PN／櫻季茗茄（宮城県）
合格おめでとう!!　刹那＝庵説はあちこちから聞きますが、3段笑いはしてくれません（当たり前）。



●PN／清白アキ（茨城県）
いつもカッコいい秘書さんたちですな！　こういう人たちなら、ただの秘書にしとくのおしいよね。



●PN／九頭巳佳弥（大阪府）
もうすぐ新年なんですね…1年は早いです（汗）。来年もいいこといっぱいあるといいなぁ…♡



●PN／T. ERU（千葉県）
この起き上がり守矢ナイス!!　編集部に入りたいってマジっすか？　仕事、キツいですよ…ええ…。



●PN／月神文（長野県）
修羅リムのこの台詞にノックアウトされた人は多いです（笑）。めちゃくちゃ可愛いよね!!

キャラ♥レター

愛しの舞へ…その体に私はもう首ったけ！

愛しい愛しい舞へ♡
　あなたの事が大好き、超ＬＯＶＥで勉強なんか手につかず、夜も眠れないほど愛しています。
　毎年露出度200％　超過激になる貴女の腕♡　脚♡♡
　そして胸♡♡♡　もうすべてに愛を感じます。魅力＆魅惑満載の貴女が一日たりとも忘れられない。
　Ｉ　ｎｅｅｄ　ｙｏｕ！
　レオタード忍蜂なんかくらったら私はもう脳天直撃、出血多量で倒れそうだ。マジで！　そのボディに　もうメロメロでクラクラさ！
　Ｉ　ｗａｎｔ　ｙｏｕ！
　けど私にも悩みがある。それは、私は貴女に夢中。貴女はアンディに夢中。ライバルはアンディ。でも負けない。永遠に貴女を愛し続ける限り。ｔｏ　Ｍａｉ
●PN／キース（岩手県）

編：男ってモンは、なんだかんだいって豊満なナイスバディに弱いのよね♡　あなたも、舞ちゃんに魅了されたたくさんの男達の中の１人、ってわけね。ライバルはアンディだけじゃないかもよ♡　（稲葉）

愛しのデルンパパ様

私のヘモグロビンに
「ＧＯ　ＴＯ　ＨＥＬＬ！」
がたたきつけられたその日から
私の瞳はいつも貴方の指先に
'98の登場デモの時は、私の体中に
ビリビリ紅丸コレダーが流れたよ
ああ片目の貴方。ドリーミング・ジャーマン。
いつもはオヤジキャラなんて
屑風でＭｒ．ＢＩＧのＡorＣボタン連打技なのに
なぜか貴方はナチュラルウォーター
デルンパパ様
どうか私の想いと血をその指先で吸ってください
献血なんかじゃゼンゼンアイルランド
だって私まだ15歳なんだもの♡
●PN／渚弥沙羅

編：鳴呼、恋する乙女の心は複雑。その複雑さゆえに文面もちょっとハイテンション！な感じね。でも彼に対する真剣な思いは伝わってくるわ。お幸せにね♡　（稲葉）

オープンテラス

『餓狼伝説』3D化。「ギースも登場するらしい」。…『餓狼3』からずっといるじゃん。●PN＝河橋御琴（福島県）／「さらばギース」からはや2年、気づくと割と皆勤賞に近いキャラなんでない？　もはや今さら何もいわんが、「えーっ！　ギースって死んだんじゃないんスかぁ！」と素直に驚いてくれる純粋な人がいたりしたら、それはそれで心が洗われてしまうかも。（中鳴）

オープンテラス

私が読んでいたNF11月号の表紙を見た母が、「うわっー　何その本?」といった。何か勘違いされている気がしてならない。●PN=月風破都夜（茨城県）／つーか、昨年に続き11月はエロ表紙の月。今回は昨年よりもグレードアップだぞ。来年は全面モザイクでも敢行しますかね?（中嶋）

替え歌、行っきま〜す!

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す!』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ!　イエ〜イレッツシング!

烈風拳をなくした今年のオメガ様に問う!

オメガルガール様の歌で、元歌はモーニング娘の『抱いてHOLD ON ME』です。'95ルガールを知ってると、イイ感じ。

ルーガルメガオ
うそくさい男ね　Fuu…
烈風ナイじゃない?
デストラクション・オメガ?
ダークはいらない
ふつうのジェノサイド
背中にあるハズの
Ωのマークは
ついてないんでしょう?
上着を脱いで
グラビティスマッシュ
勝ちデモ見るたび思う
そのコード何?
ねえ思い出して
バニシングラッシュ
ゾンビエキスはいらない
WOW　ルーガルメガオ
あんなに胸元エグッたじゃない!
髪の毛もっとボサボサ
腕をコキンコキン　フフン!
お手々も機械化していたじゃない!
最後はドクロでオーバーヒート
最後はドクロでオーバーヒート
柴舟のあとから出てきて欲しい

●PN／コクッパ（埼玉県）

編：確かに、今年のオメガ様は以前とずいぶんお変わりになられたような…。復活する時にミスったか?（片山）

やばすぎる2人の心の叫びソング

『もののけ姫』の替え歌で、2人の思いを米良さんが歌います（ツッコミつき）。

やばすぎるテスト　ふるえる腕よ
わけわかんねぇ　問1
てめぇは誰だ!?（人物問題）
吐血に暴走　病院いったけど
サジを投げられ
鬼焼き　病院全焼
悲しみと怒りで　憎む
京：おまえの赤毛を
庵：おまえの健康を
ぶっつぶす　必ず
ダブリン　京ちん（普通学校やめるぞ!）
もののけいおりん（そのまんまやん!）

★PN／こねこね庵（岐阜県）

編：「てめぇは誰だ!?」が超ヒット。いえる。庵はアブない人だけどね（笑）。（片山）

オロチのために頑張る苦労人クリスのテーマ

ちょっと古いけど、Mr.Childrenの『ニシエヒガシエ』で、クリス（'97バージョン）の歌です。

また僕の中のオロチが目覚めそう
目覚めないで欲しいって思うこともある
だって上半身裸だもん
体に変な模様がついてるんだもん
だけどやっぱりオロチは必要だ　覚醒しそうなんだ
精神力をちょうだい
暗い未来を作るんだ
無の世界を作るのが青春だ
三種の神器にやられそうでもオロチのためにがんばるんだって
たとえリーダーがすぐに負けても
僕はなるべくがんばるんです
オロチのために
赤毛ナスきらい　七枷社
胸が大きい投げ投げシェルミー
こんなやっかいなメンバーだ
僕がいないと2人とも心配だ
愛だ正義だっていったって
キムさんは僕を怒らないんです
僕はまだ14歳で義務教育受けているんです

愛すべきゲームたち

ネオジオ新時代の到来!　オフビートレーサー!

「最近のネオジオはキャラのファンにこびすぎだ!」とお怒りの昔からのネオジオファンのあなた。そんなあなたにピッタリのネオジオゲームが、それもハイパーネオジオにあるのです。『オフビートレーサー!』がそれです。

このゲームを一言でいうとするならば、「昔のネオジオの硬派さと今のネオジオの高い技術の融合」でしょうか。

まず目につくのが64ビットのきれいなグラフィック、それに軽快なBGM。さらに、いい意味で本当にオフロードにいるような気持ちにさせてくれるリアルな操作性もいいものです。そして、隠し機体。前作の"お寿司カー"も気に入ってましたが、クレーン車やダンプカー、パワーショベルまでも登場させてしまうユーモア精神も好きです。

もしもこれまでのSNKだったら、隠しキャラをガルフォードやチョイなど、足の速いキャラを走らせていたかもしれません。また極端な話『KOF'98』のようにタケシ&ミカを出していたかも知れません。けれどもこのゲームではそれをあえてしないところがいいと思います。「以前のSNKとは違うんだ!」という意気ごみが感じられていいと思います。

これからのネオジオはハイパーネオジオ64の時代が間違いなくくると思います。その起爆剤となるのが「侍魂シリーズ」と、この『オフビートレーサー!』だと思います。

★PN／YS NAVY GENTLEMAN?（埼玉県）

編：キャラクターを前面に出したゲームが多い中、最近のSNKには珍しいタイプのゲームかもしれないですな。『ビーストバスターズ　セカンドナイトメア』も出ましたし、どんどん"ハイパーネオジオ64"のゲームも増えてまいりました。これからはハイパーネオジオの時代なのかもしれませんね。

これからのためにも、2Dゲームばかりでなくこの『オフビートレーサー!』のようない3Dゲームもどんどん作り出していって欲しいもんです。（若林）



●PN／津森かずは（秋田県）
微笑みに隠された真実の顔…という感じなのでしょうか。オロチっぽい雰囲気がいい感じですな。



●PN／佐木竹（愛媛県）
お姉様方、お美しい…。てゆーか、これ下に何も着てないの?　ヤバくね!?　いや、嬉しいけど（笑）。

ダブリはしない
夢や理想は難しいけど
弱音はいたらきりがないよ
明日の僕になんてバイバイ
明日を担ってオロチになって
世界を無に帰す
三種の神器にボコられても
夢のためにがんばるんだって
ただじゃ負けやしませんぜって
八神庵をあやつるんだ
速攻で裏切られ
今回も失敗だ

●PN／タカヒロ（滋賀県）
編：頑張るクリス君（'97）のテーマですな。若いのに苦労してるわね…。（片山）



●PN／ベン邪民（宮城県）
仲よし親子のイベントデーですな。ちゃんとサンタさんしてるお父さんが素敵です。いい父親だよね♡



●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
元気いっぱいなユリちゃん♡　これからバトル開始かい？　元気な女の子っていいよね♡



●PN／からさわ（長野県）
なぜナギがあいさつを…。今回は嘉神さんは最初から使えるぞ！　こりゃもう使うしかないね♡



●PN／HOPE（長崎県）
せっかくもらった帽子なのに、どこに置いちゃってるんだろうね？　大事に奥にしまってるとか…？



●PN／K.桜神（栃木県）
生みの親に「よろしく」っていわれたら、嬉しいんだけど照れくさいよね（笑）。初投稿センキュ！



●PN／杉之森（北海道）
斬首はヤバいだろう（苦笑）。篝火ちゃんがやたら明るくてよいですな。飛んでるドクロが怖いです。

ゲーム用語辞典【に〜ね】

【に】（ニ）

二階堂紅丸【にかいどうべにまる】：草薙京のチームメイト。衣装替えが多いが、どれもセンスは最悪。
●PN／みなかみ瀬亜（東京都）

肉【にく】：八神庵の好きなものとして知られる。彼がひとたび暴走すると、KOF参加者全員が彼の好物となってしまう。
●PN／椎名カナ（福岡県）

肉まんを食う【にくまんをくう】：ただ肉まんを食うだけの、椎拳崇の超必殺技。どこが超で必殺なのかは知らないが、コンビニいって100円払えば誰でもできる。
★PN／チチウシ（新潟県）

日本チーム【にほんちーむ】：留年学生、ナルシスト、老け顔と、日本代表としてまたーつ世界に誤った認識を与えるであろうチーム。
●PN／生足石田（埼玉県）

人気投票【にんきとうひょう】：これで一喜一憂しているようでは、最近はやりのキャラクタービジネスのいいカモである。
●PN／DIE門（茨城県）

忍者【にんじゃ】：新キャラのネタが尽きた時の開発スタッフの逃避先。
●佐伯渡さん（長崎県）

ニンジャマスターズ：タイトルの割には忍者が少ないような気もするが、某格闘ゲームよりはまし。
●PN／シャア専用（鳥取県）

任務【にんむ】：不毛な戦いにつけられた、もっともらしい理由。
●PN／ハイデりゅん（青森県）

【ぬ】（ヌ）

鵺摘み【ぬえつみ】：当て身技のくせに当て身技で取られてしまうという、少々間抜けな草薙京の技。
●PN／諸葛亮孔明（愛知県）

脱ぐ【ぬぐ】：ユリやキングの代わりにジョーが脱ぐなんて、誰もまったく望んじゃいなかった。
●PN／るむるる（千葉県）

抜け毛【ぬけげ】：おやじチームの最大の敵でありガード不能。
●PN／散々身散（鹿児島県）

抜け忍【ぬけにん】：闇の世界を抜けるにはそれ相応の覚悟が必要ではあるのだが、風間兄弟を見てると何だか楽しそうである。
●PN／RTFM（東京都）

【ね】（ネ）

ネオジオ：大人気で品薄のためか、店頭ではまったくお目にかかれないゲームハード。たまにソフトの方は隅の方に置かれていたりする。
●PN／ユリちょうLOVE（大阪府）

ネオジオフリーク：内部が一体どうなっているのか、シェルミーのスカート以上に謎な組織である。
●PN／刑亡死相（高知県）

ネオジオポケット：この秋SNKが満を持して発表した携帯用ゲームハード。ポケモンもドラクエもないしスクウェアの参入も望めないが、きっと日本の携帯ゲームハードの標準機となるに違いない。だってあの『KOF』のSNKだもん。
●PN／赤い扉（北海道）

ねおちゅぴ：知名度の割には何気にネット局が希少である。ちゅぴら一人ロ一億2千万人っていってるが、その自信は一体どこからくるものなのだろうか。
●PN／インドラ（長崎県）

寝り【ねり】：ゲームでは回避技の一つであり、現実では逃避手段の一つである。
●PN／デス太郎（兵庫県）

ねりチャギ：キム師範の技の中でもっともテコンドー色の強い技。というより他の技が好き放題しすぎ。
●PN／吹雪麗名（大阪府）

年貢の収め時【ねんぐのおさめどき】：あんな女にオモチャにされるなら、死んでも逃げ切って見せる。
●PN／えび使い（宮城県）

次回の募集は【ふ〜ほ】です。
（詳細はP.111）

オープンテラス

技の名前が全部「無銘」…。刹那君、あとでちょっと職員室にきなさい。★PN＝トロ吹き（北海道）／持ち物には名前をちゃんと書いておきなさいと、あれほどいっていたでしょうに。…はっ、もしや！　子供の頃プールの授業で替えのパンツに名前を書いておいたがために、「刹那くーん、忘れ物よ」とクラスのみんなの前で大恥かいたとか？　やっぱりあの顔は過去に傷を負った者特有の表情なのね。（中嶋）

「餓狼の売りはライン移動じゃん。それなら3Dにできないよね。もし3Dになったら私、SNKに火つけにいくよ」笑いながら冗談のつもりでいってたのに…。●PN＝桐生悠樹（京都府）／愛着のあるゲームだけに、2Dのままで、という意見も聞きます。けど、産みの親がラインバトルを廃しかねない3Dを敢えて採用するのだから、きっともっと素晴らしいシステムを用意しているに違いない。（中嶋）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ!! みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

夢の対決、夢の祭典 それが『KOF'98』！

『KOF'98』はストーリーがなくて残念だとか、ダメだとかいってる人たちにいいたいです。それは、"KOF"は'97でいったん完結した、ということ。

分かりやすくいうとKOF第一部完、というわけ。『'98』は、その完結までに存在したほとんどのエッセンスをつめこんだ締めくくりの作品、つまり今年は『'97』からの続きではなく、『'94』～『'97』までの総決算なので、ストーリーというものが存在しないのです。

KOFを『'94』からプレイし続けている僕は、「いなくなったキャラをまた入れて！」とか「カウンター攻撃使いたい！」などの要望をほとんど（影二とかもいて欲しかったけど…）を入れてくれた『'98』を、まさにKOFの名にふさわしい作品だと思います。

今まで（『'94』も含む）は、"夢の祭典"というよりはKOFという世界での出来事という感じでしたからね。それに『'98』が去年からの続きだったら、〈柴舟VSバイス〉や〈社VSラッキー〉（笑）などの夢の対決も実現しなかったでしょう。

「ストーリーがない＝ダメ」派の方々は、ストーリーがないからこそこういったバトルができる、ということも考えてみてはいかがですか？

『'97』でオロチ関連が終わったことで『'99』では大革新が予想されますが（もしかしたらRB2みたいに今まで通りかも…）、新たな幕開けとなる『'99』！ SNK様に期待してやみません。というわけでみなさん。今年はサービスいっぱいのKOFを満喫しましょう！ やらないっつーのはハッキリいってそんだゾ!!

●PN／百拾四式・荒紙（埼玉県）

編：11月号の菅野たすくさんの『KOF'98』には「ストーリーが欲しかった」という意見を受けて、みなさんからいくつかご意見をいただきました。しかし賛否を問わず、みんなからこれだけ意見を出されるということは、それだけみんなに『KOF』が愛されているってことなんだなあ、と思います。こういった意見も、次回作に反映されることもあるのですから、決して無駄ではありませんよ。（若林）

『侍魂』を家でやりたい！ドリームキャストに移植を希望！

10月号でヨッキれんさんがおっしゃっていた、某うずまき…ことドリームキャストに『KOF'98』の移植が決まりましたね。SNKのDC参入第一弾タイトルです。ネオジオポケットとのデータ互換も可能らしい、とのことで、非常に楽しみです。

でも、その前にどのハードにも移植されていないゲームがあると思うのです…。そう『侍魂』です。

ゲーセンでプレイするのは楽しいですが、家でもゆっくり楽しみたいです。

『侍魂』は好きなゲームです。だから、いつでも楽しむことができるなら本当にうれしいです。DCならSSやPSに移植するより風当たりも少ないと思うし（笑）。ハードの性能的にもかなりよいものになると思います。SNKさま、どうでしょう…？ってゆーか、『侍魂』を家庭に!!（本音）

●PN／葉月うに（三重県）

編：確かに、DCならば『侍魂』の移植も充分可能でしょう。『侍魂』だけでなく『ビーストバスターズ セカンドナイトメア』『オフビートレーサー！』などなど、その他のハイパーネオジオのゲームも期待できますね。（若林）

移植するんだったら平等に！

SNKのゲームが他のゲーム機に移植される時、すっごいオマケがついてくるんです。そうなると、僕たちネオジオCDユーザーの立場はどうなるのかって…。

例えば、PS版『KOF'97』ではオロチ、『RBSP』ではアルフレッド、『天サム』ではチャムチャムが使えます。

これからも移植をするのだったら、隠しキャラなどのオマケは平等につけて欲しいです。ネオジオCDユーザーのみなさんも、きっとそう思っているハズですから。

●PN／M・マッキー（福井県）

編：移植の早さを取るか、オマケを取るか。難しい問題であります…。（若林）



●PN／佐々木ひゆう（大阪府）
真吾ちゃん、手帳見て何してるのかな？ いたずらを思いついた子供みたいな表情がいいっすね♡



●PN／風牙りんね（千葉県）
「ユリ、いっきま～す♡」って感じに見えるのは俺だけか（笑）!? 明るく元気は基本です、はい。



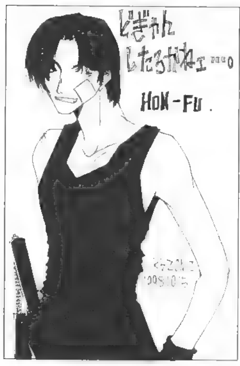
●PN／椎崎有馬（東京都）
キムさん親子は人気ですなぁ。今度はお母様も入ったのが見たいです♡ こんなお父さん、いいよね。



●PN／矢野あきら（京都府）
これまたお久しぶりのミヅキ様ですな。物憂げな表情が何とも悩ましい…美人だよねぇ、この方。



●PN／ANJ（東京都）
そんなに飢えているのか？ それとも肉なら何でもいいのか!? 危機感のないカエルさんがナイスだ。



●PN／一神カゾン（福島県）
ホンフゥもお久しぶりの登場だね。コスプレしたら、写真はぜひ天晴へ送ってくださいな♡

よろず質問＆要望コーナー

前から疑問に思っていたのですが、「ネオジオCD」と「ネオジオCDZ」とでは、どういう違いがあるのでしょうか？
●PN／真部夏恵（北海道）

一番の大きな違いは「ロード時間の短縮化」です。これはネオジオCDが「標準CD-ROMドライブ」を使用しているのに対して、CDZが「倍速CD-ROMドライブ」を使用しているからです。ネオジオCDと比較すると、ネオジオCDZは約半分のロード時間で済むようになっています。（SNK宣伝課）

『KOF京』のゲストキャラ、草薙蒼司＆草薙葵のプロフィールがあれば教えてください。
●PN／みなかみ瀬亜（東京都）

草薙蒼司（そうじ）と葵（あおい）は、ご存じのように草薙京のいとこにあたります。

蒼司は口穏やかで優しく頼りになる性格で、京からは兄のように尊敬されています。草薙の技を使いこなす彼との手合わせは、京にとっても楽しい時間だとのこと。

葵はまっすぐな性格で強気。男勝りな反面、兄である蒼司を盲信的に慕っています。実は趣味がバイクであったり、京と共通する点が多かったりします。（SNK宣伝課）

山崎竜二の兄貴分の反町さんのプロフィールをぜひとも教えてください。
●PN／大蛇（埼玉県）

山崎をはじめとした弟分たちの面倒見がよく、昔気質の仁義を大切にするタイプでした。しかし所属する組織内では穏健派が多数を占めていましたので、武闘派幹部の彼はあまり快く思われていなかったらしいです。ちなみに彼の風貌は菅原文太に似ていたようです。（SNK宣伝課）



●PN／妹尾美芹・360MB矢野・雀部まさ・高原てま（大阪府）
4人合作ですか〜、力作ですな！ それぞれの味が出ていていいね♡



●PN／風来坊晴風（秋田県）
結局、俺はお姉様方に遊ばれる運命なのでしょうか…。でも美人と一緒はうらやましいぞ（笑）。

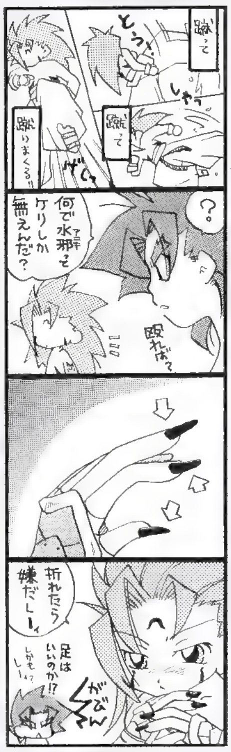
エディットチームの不自然



いえる。このメンバーで世界平和を願うなんて、絶対にありえなさそうだよね（笑）。暴走君たちもだし、ビリーもだし…。いや、もしかしたら心の中でこっそり願っているのかも!? 怖い…。

★PN／麺屋さきち（愛媛県）

無題



兄貴の蹴りまくりの裏には、こういう事情があったのね（笑）。確かにあれだけ美しい爪なら、かばいたくなるのも当然でしょう。次からは、4コマのタイトルもつけてくれると嬉しいです♡

●PN／星狐（広島県）

よくあるネタ



本体はナギちゃんの方だったんですね…。最後のナギの表情が素敵すぎます。ナギの技とかあると思ってたんだけどなー…寂しい。覚醒前、使えてよかったね♡ 強くはないけどさ…（涙）。

●PN／カトリマット（宮城県）

いろぐるい。



恋する青少年のような羅刹アスラが何ともいい味出してます（笑）。色ちゃんもいやだわな、そりゃ。修羅君の方は、悪気100%なんでしょうか。それとも天然？ 気になるにょろよ〜。

●PN／菊地翔吾（鹿児島県）

オープンテラス

噂によると、刹那の肩のふくろうは飛び道具ではないらしい。もちろんつかまって飛ぶことも不可らしい。ちぇっ。●PN＝赤い扉（北海道）／そして、示源にくっついている子供も飛び道具ではないらしい。子供を盾にして当て身技！ なんて鬼畜な技とかも少しだけ期待したけどさ。（中嶋）

オープンテラス

前髪で顔がほとんど分からないのに、どうしてみんなシェルミーを美人といい切れるのだろうか？ 「本人の弁」以外に説得力のある説明を求む！●PN＝sell me（群馬県）／確かに…。舞のナイスバディといい、KOFの世界では、自己申告がやたらとまかり通っているような気がするぞ。皆、少しは人を疑うことを覚えようね。（中嶋）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？

ハイデルンの正体はモビルスーツ!?

『KOF'98』でハイデルンとルガールが闘う時の登場デモの台詞で、ハイデルンが「所詮貴様は流れ星、落ちるさだめにあったのだ」といったあとルガールが「クックックックックッ…ほざくか…」というのが「ククックックッ…ザクか」と聞こえた。やはり色や大きさからハイデルンはMS（モビルスーツ）なのか!!

●PN／ミャンマー（大阪府）

編：空耳っていうよりも、文字が一個抜けて聞こえただけなんだけどね、面白かったのでよしとしよう!! でもハイデルンがMSだとすると、色的にいってルガールは赤い彗星とか？ ネタ古すぎ（笑）。とりあえず空耳度は90点進呈するよん♡（林）

もう若くない？ 天草心の叫び!?

古いネタで恐縮ですが『天草降臨』の天草の負けボイスが友人と私には「まだ若いのにィ〜」と聞こえます。化粧しているところを見るとやはり年のことを密かに気にしているんでしょうか？

●PN／ひやままなみ（奈良県）

編：年を取ると肌の衰えって感じるからなぁ…。ってしみじみしてる場合じゃない!! 空耳度は88点進呈♡（林）

ハイデルンとパイレーツの関係？

『KOF'98』のハイデルンのファイナルブリンガーのボイスが「だっちゅーの」と聞こえます（笑）。友達と最初聞いた時は大笑いしてしまいました。

●PN／杉原雄一（島根県）

編：うっかりハイデルンがだっちゅーのポーズをとってる姿を想像してしまいました。最近、危険なハイデルンネタ多いような…（笑）。空耳度は82点でどうかな？（林）

雷神の血？ クラークの秘密♡

クラークのランニングスリーのボイスが「雷神の血が〜」と聞こえる。

もしやクラークは双角なのですか？ だから帽子をかぶりグラサンを…。

●PN／BITE THE DUST（茨城県）

編：正体を隠すカモフラージとか？ でもたまにさりげなく帽子とったりグラサン外したりもしてるから、一応双角じゃないってことは分かるんだけどね（笑）。でも双角がクラークに変身してたら…。空耳度は83点進呈!!（林）

問題です!! 3たす3は？

『KOF'98』の紅丸の勝ち台詞「アンダースタンド?」というボイスが「3たす3」に聞こえます。

●上岡健二さん（栃木県）

編：もしや紅丸は数学…もとい算数が得意だったりするのかな（笑）。勝っていきなり問題出されてもね（笑）。空耳度は82点です♡（林）

「空耳」Q&A

最近、シェルミーの「シェルミーシュート」のヒットした時のかけ声が「ヤマオカ」って聞こえます。ヤマオカって誰？ とか思いながらプレイしている今日この頃です。

本当は何といっているんですか？ 教えてください。

●PN／ヤガミアン（静岡県）

編：シェルミーシュートのかけ声は「あは！／つかまえた」なので、ヒットした時のボイスはこの「つかまえた」の部分ですね、きっと。わりとはっきりしゃべってるような気がするんだけど…。

しかし、「ヤマオカ」って誰でしょうね。やはり某グルメな新聞記者さんとか、坊っちゃま命の執事さんとかですか（笑）。（林）

今月のお誕生日キャラ

あのキャラに出会えたことに感謝！ みんなの大好きなネオジオキャラの誕生日をお祝いしちゃおう！

HAPPY BIRTHDAY♡

12 DEC



●PN／椙原チナミ（愛知県）

Dear草薙京サマ♡

京サマ誕生日おめでとう♡ 12月12日、私と同じでとてもうれしいです。これからも燃えまくってネ♡

●PN／月影雄香（鳥取県）

ビリー・カーンへ

ハッピーバースディ。あなたに「おめでとう」がいえて幸せです。32か…私も歳くうはずだよ…。好きでいます、ずっと。

●PN／海月彼方（京都府）

七枷社へ

お誕生日おめでとう！ 忙しいながらも何の変哲もなかった12月31日が、あなたのおかげでとても大切な日になりました。これからもよろしくね♡

●PN／御形渉（東京都）

金師範へ

12月生まれの人はいっぱいいるので、手短にいいますね。お誕生日、おめでとうございまーす。

●PN／桐生悠樹（京都府）

ロバート・ガルシアへ

メリークリスマス…じゃなくておめでとう！ これからも数少ない関西弁キャラとして、拳崇と一緒にワイらを楽しませてや！

●PN／YUTT（滋賀県）

ユリちゃんへ

お誕生日、おめでとう!! これからもファイトとラブリーなお尻を武器に世のユリッチファンをメロメロにしちゃってください。お兄ちゃんとも仲よくねっ♡

●PN／るい（福岡県）

影二へ

おめでとうございます。心より復活をお待ちしております。背景はもういや…（涙）。

●PN／影二のCD（千葉県）

ガルフォードへ

ハッピーバースデー！ サムスピで初めてのキャラはあなたっす！ 侍魂2の羅刹のあなたは、僕のガールフレンドもメロメロです（笑）。とりあえずおめでとう。

●PN／M・マッキー（福井県）



●PN／近衛京（東京都）



●PN／神崎あきら（岐阜県）

※12月生まれのおもなキャラ：3日玄武の翁、7日ユリ・サカザキ、12日草薙京、14日千両狂死郎、21日キム・カッファン、22日ガルフォード、25日ビリー・カーン、ロバート・ガルシア、如月影二、31日七枷社

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

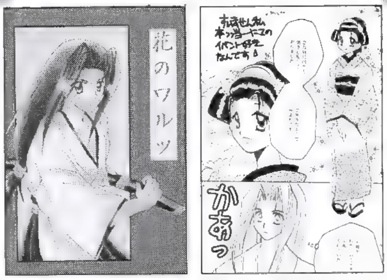
しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

花のワルツ



●右京♡圭が中心の右京本です!!　純粋に微笑ましい２人がいいカンジです♡　ネタ的には武士道烈伝のものが多いかな？／Ｂ５／オフ／56Ｐ／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒441－8055　愛知県豊橋市柱九番町49－１　山本早苗（発行：はやねはやおき）

白い奇蹟〜序章〜



●オリジナルの設定で草薙、八尺瓊、八咫の三種の神器がらみの長編です。これはその序章とのこと！／Ｂ５／オフ／28Ｐ／500円無記名小為替＋10円切手＋宛名シール／〒310－0056　茨城県水戸市文京１－７－12　みずき寮205号室　桧山英子（発行：ハムスター☆カンパニー）

最後から２番目の真実



●楓が中心の月華本!!　それぞれに明確な意思を持っているという設定の楓と覚醒楓の２人のシリアスストーリーです♡／Ｂ５／オフ／52Ｐ／600円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒140－0005　東京都品川区広町１－４－３　高橋亜紀（発行：月見ヶ原）

いおりんあそぼ



●庵が保父さんという設定のKOF本!!　子供に振りまわされている庵がなかなか面白いです（笑）。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒192－0906　東京都八王子市北野町548－１－101佐藤方　真咲啓祐（発行：ＳＩＴＣＯＭ）

クロスカウンター



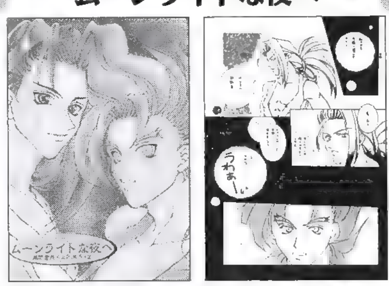
●ジョー東の本。さりげなくホモネタ多しですが、全編通してギャグ本です♡　山崎×ジョーがわりと多いかな？／Ｂ５／オフ／56Ｐ／600円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒190－0003　東京都立川市栄町６－12－２　髙梨三恵（発行：ＪＯＣＫ）

４センチのすきま



●リョウ♡キングの本!!　リョウに惹かれていくキングの心の変化がいいです。「リョウ♡キング初心者にお薦め」（本人談）の一冊!!／Ａ５／オフ／60Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒164－0001　東京都中野区中野６－３－15　越智和代（発行：迷犬パピィ）

ムーンライトな夜へ



●蒼月×火月のギャグ本!!　葉月も加わりますが、とにかく兄弟がラブな本です♡　先着何名様かにバッチのおまけがつくそうです♡／Ｂ５／オフ／20Ｐ／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒809－0031　福岡県中間市小田ヶ浦２－19－13　岩崎睦美（発行：K'）

大月華



●オールギャグの月華本!!　とにかくこまかいギャグが一杯つまってます。フルカラー口絵４枚がついてます♡／Ａ５／オフ／100Ｐ／900円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒244－0805　神奈川県横浜市戸塚区川上415－２－527　松本方「G」係（発行：陽夏堂）

Be FRIEND WITH ME



●ＫＯＦ京の実録ギャグ本!!　ゲームプレイ中に感じたこまかい疑問などにつっこんだネタがイカス!!／Ａ５／オフ／20Ｐ／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒496－0902　愛知県海部郡佐屋町須依砂山79－８　三賀森方　鍋島波多美（発行：新宿ザウルス）

オープンテラス

羅刹ナコの円舞剛脚。それをしたいがためにナコ使いになろうとした私は、本能のまま生きていることになるのでしょうか。●PN＝イトコンドリア（福岡県）／男性の生殖能力を奪うことが本能ならば、その種族は繁栄できません。よってそれはイトコンドリアさんの「性格」と判断いたしました。（中嶋）

オープンテラス

近所の子供が『KOF'98』の相性表をみていっていた。「ジョーって人気ないんだね」。…子供は無邪気でいいですねぇ。●PN=YUTT（滋賀県）／思ったことをズケズケと口に出してしまう子供たち。時には彼らの自由な発言がうらやましくなってきます。え、何についてだって？ ナイショ♡（中嶋）

文通&募集コーナー

●KOFのイラストをください。キャラは京、庵、オロチチーム、秘書ズを。送ってくださった方には前述のキャラ内でイラストを描いて送らせていただきます。80円切手同封で。14歳・女。
〒521-0072 滋賀県坂田郡近江町顔戸1185 須藤絵里子

●文通&イラ交してください!! とにかくKOFっていう方（もちろん月華やサムスピも好きです）！ 好きなキャラは特に京、クリスetc…いっぱいいます（ほとんど好きです）!! 年齢性別不問です。お手紙まってます。同人GoodsALLOKでハガキ不可です。12歳・女。
〒241-0022 神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰1-97-2-401 須永由香

●KOF、餓狼、月華が好きな方、文通しませんか（特にKOFが好きな方）？ 近くの人でしたら、ゲーセンで対戦しまくりましょう。年齢性別問いません。返事確実。まずは、お手紙ください。14歳・男。
〒301-0816 茨城県竜ヶ崎市大徳町4833-4 竹村友治

●レオナ&バイスが死ぬほど好きな人、私と文通しましょう。他にもマチュア、キング、クラーク、チョイ、スペシャルチームが好きです。年齢性別不問。イラストを入れてくれるとうれしいな。初回のみ80円切手同封で。12歳・女。
〒901-0361 沖縄県糸満市字糸満604 上原ゆかの

●餓狼、KOFのイラストください。特に秦崇雷・崇秀、クリス、舞、マリー、アテナ、ユリ、テリー、ビリーその他でも誰でもOKで〜す。イラ交もOK！ 返事は絶対に書きます！ 13歳・女。
〒837-0916 福岡県大牟田市田隈280-14 酒見夏子

●イベントに、連れていってくださイ!! 1人ではいけません（笑）。あとコスプレの仕方教えてくださる方も文通、イラ交してくださいナ!! おもにKOFが…。年齢性別不問ですが紅丸サマLoveなんで、男の方特に！ よろしくお願いします。ネオプリ&80円切手同封だと返事200%です!! 手紙待ってます!! 14歳・女。
〒289-1733 千葉県山武郡横芝町栗山2598 布施麗華

●KOFが大大大大好きな方！ 特に京、庵が好きな方々…。ダチ…もといお友達になりましょう！ …てゆうかなってください。年齢性別不問でーす。ついでに同じ県の人！ たまーに遊びましょう（ゲーセンとか）！ 初回だけ80円切手同封でお願いします。13歳・女。
〒462-0052 愛知県名古屋市北区福徳町4-1 美鈴荘5号 小澤由香

●京、シェルミー、真吾クンがメチャ×2大好きな人！ 文通しましょう！ あと、イラ交しましょ！ ゲーセンにいけたらいっしょにいきましょうね！ 年齢性別不問！ ギャグ化の人を待ってます。13歳・女。
〒814-0004 福岡市早良区曙1-2-24 多田五美

●俺さま&京さまが好きな人、トモダチになってください。イラストをくれる人、もちろん文通してくれる人、子供でもかまってくれる方募集でふ。年齢性別不問です。女・12歳。
〒343-0838 埼玉県越谷市蒲生2-13-22-306 佐々木惇

●『声優になりたい！』と思っている人、お手紙ください。一緒に声優を目指そう！ 他にもKOF、サムスピ、月華が好きな人もOKデス。あと、イベントとか一緒にいこう！ できれば同県の人だとうれしいです。年齢性別不問、80円切手&ネオプリを同封してください。よろしく♡ 14歳・女。
〒422-8004 静岡県静岡市国吉田6-12-6-302 森谷実沙子

●KOFが好きな方私と文通&イラ交しませんか？ レオナ、オロチ八傑集、庵、オロチが好きな方（もちろん他のキャラでも）大歓迎です♡ 返事はなるべくスグに書きます。年齢は不問です。女性の方のみ希望で、近くの方、ヒマな時ゲーセンいきましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。お手紙待ってます。12歳・女。
〒090-0055 北海道北見市緑町3-1-1-36 牡司めぐみ

●KOFが好きな方、KOFの音楽をやりたい方、一緒にサークルしましょう。KOFのインストの好きな方は大歓迎です。もちろん音楽のできない方も文通OKです。いつでもいいので、おはがき下さい。17歳・男。
〒185-0014 東京都国分寺市東恋ヶ窪3-22-4 218号 佐藤大介

●KOF大好きという人、文通しましょう。ラルフ、真吾、紅丸、アテナ、レオナが好きな人大歓迎（他KOFキャラなら何でもOK）。年齢性別不問。よろしくお願いします。12歳・男。
〒409-1314 山梨県東山梨郡勝沼町藤井854-1 大竹一史

●僕と一緒に本、便せん、ペーパーを作ってくれる方募集。KOF、月華、サムスピが好きな方なら年齢性別不問。もちろんワリカン♡ イラストと80円切手同封でお手紙ください。15歳・女。
〒904-0206 沖縄県中頭郡嘉手納372-2 近藤方 比嘉千春

●サムスピの蒼月様とナコリム&月華のあかり&KOFのアテナ、舞、社、庵、オロチなど好きな方、私と文通しましょ♡ 近くの方はゲーセンで遊びましょ♡ 年齢は12〜20歳までお願いします。13歳・女。
〒462-0041 愛知県名古屋市北区浪打町2-80 坂野晶子

●月華の剣士とKOF'98が大好きな人、友達になってください。僕は楓と守矢と庵が好きです。初回80円切手同封でお願いします。10歳・男。
〒882-0103 宮崎県東臼杵郡北方町卯964-1 あけぼの団地1-1 甲斐大地

●SNKをこよなく愛しちゃってる方、僕と文通してください。僕はギース、クラーク、バイスが特に好きです（SNKキャラはみんな大好き！）。年齢性別住所一切不問。80円切手も不要です。返事確実！ お願いしま〜す。19歳・男。
〒344-0115 埼玉県北葛飾郡庄和町米島328-2-201 馬渡裕介

●KOFが大好きな方！ 私と友達になってください。月華やサムスピ好きでもOKです。ちなみに私が好きなのは庵、京、マチュア、シェルミー、舞など。同年代の同性の友達と語り合いたいので、18歳以上の女性の方、よろしくお願いします！ 返事は超速確実です！ 同人好きな方も待ってます♡ 20歳・女。
〒260-0801 千葉県千葉市中央区仁戸名町356-57 藤田つかさ

●格闘ゲーム、その他のゲームなんでもOKです。ゲームにそれほどくわしくない私にゲームのことを教えてくれる方、近くの方で一緒に遊んでくれる方大募集です。私はKOFの真吾君が好きです。できれば初回は80円切手を入れてやって下さい。そうしていただけるとお返事確実です。17歳・女。
〒722-0073 広島県御調郡向島町5553-73 佐々木千夏

●まだまだKOF'97だ！という京ファンの方、庵、オロチ（ニューフェイス）チーム好きな方は、どうぞ私と文通またはイラ交して下さい♡ なるべく年の近い女性と。庵×京、社×京、京×クリスなんかも好きです。80円切手同封のうえお問い合わせください。お手紙お待ちしております♡ 16歳・女。
〒053-0855 北海道苫小牧市見山町1-2-24 ドミールNO1-202号 藤村美緒

●KOFが好きな方！ 特にオロチチーム（オロチ含む）、八神チーム、京ちゃんと真吾君が好きな方、私と文通してください！ もちろんその他キャラが好きな方もOKです。コスプレなんかしちゃったりする人、一緒におててつないで歩きましょう。そしてヒマな人はあそびましょ。年齢性別不問、初回のみ80円切手同封でお願いします。17歳・女。
〒132-0035 東京都江戸川区平井3-19-18 伊藤方 神無月那岐

●ゲーセン友達募集中!! 特にKOFが好きな方、友達になりましょう。キャラは、庵、京、紅丸、ラルフが好きです（他でもOK！）。できれば近くの人で、一緒にゲーセンにいける人がいいです。コスプレが好きな人も募集！ 年齢性別問いません。お願いします。18歳・男。
〒656-0404 兵庫県三原郡三原町志知佐礼尾21-2 平野和也

●KOF好きな方、友達になってください。特に京、拳崇、ユリ、舞などが好きな方（それ以外でもOK）。初心者なので、いろいろ教えてくださる方！ 同じ初心者の方なら、一緒にKOFを練習しましょう！ よろしくお願いしまーす!! 初回のみ80円切手同封で。年齢性別不問。15歳・男。
〒586-0025 大阪府河内長野市昭栄町10-23 高畑晶嗣

●会員様急募!! 年3回のイベント参加、ペーパー発行ナド予定してます。格ゲー中心の新規サークル『おしどり』♡ 興味のある方は80円切手をはってあなたの宛名を書いた返信用封筒を同封のうえ、下記マデ。資料お取り寄せだけでもどうぞ♡
〒981-0952 宮城県仙台市青葉区中山9-20-8 高橋里加

●文通友達募集です。SNKのゲームが好きな方僕と文通しませんか？ 年齢性別は不問です。道内の方なら、一緒にゲーセンでもいってワイワイやりましょう。初回切手同封だと、とても嬉しいです。どうかみなさんよろしくお願いします。16歳・男。
〒071-8134 北海道旭川市末広4-9-10-4 西原正規

●SNKのゲーム（特にKOF）の好きな人、文通してください。あまり詳しくないので、色々教えてくれる人だと嬉しいです。KOFでは社とクリスが好きですが、他のキャラも好きです。お手紙まってます♡ 18歳・女。
〒314-0011 茨城県鹿嶋市港ケ丘2-2 3-506 糸永亜矢

●KOFにハマってるそこのあなたっ!! 私と友達になりませんかっ!? 好きなキャラのことや情報の交換など、イラ交もぜひしてくださいっ!! 札幌にこられる方一緒にゲーセンいきましょう！ 私の好きなキャラは真吾（大本命♡）、京、庵、社、マリー、テリー、舞など!! お手紙待ってますっ!! 初回のみ80円切手ヨロシクっ!! 京×真吾好きな人大歓迎です♡ 年齢性別不問です。15歳・女。
〒061-3209 北海道石狩市花川南9条3-233 田村日香里

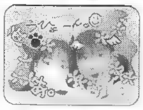
●KOFや餓狼が大好きな方、友達大募集です。年齢性別不問。返事は確実です。たくさんのお手紙待ってまーす！ 20歳・女。
〒520-2573 滋賀県蒲生郡竜王町鏡1477-83 鶴岡多恵子

●会員様大募集。ゲーム中心よろずサークル「Best」では、会員様を大募集しております。興味持たれた方、下記まで80円切手同封にてご連絡を！
〒781-1105 高知県土佐市蓮池3-2-8-8 白木志季

●SNK格ゲーを愛する、ゲーセン仲間大募集！ 埼京線、高崎線沿線のゲーセンにいって、一緒にはしゃぎましょう！ 私はへたなので、色々教えてくれると嬉しいです。性別は問いませんが、同年代以上の方で。お会いした時分かるように、ネオプリか写真といっしょにお手紙ください♡ 20歳・女。
〒365-0041 埼玉県鴻巣市小松1-10-49 加藤尚子

●ブレイカーズが好きな人、文通してください！ 李×翔（&も）か、

さあっ！ まずはお手紙ぷりーず！

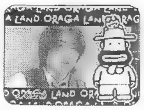


ゲーム好きの人、お友達やろう！ 近くの人は遊ぼう！ 年上のお兄様&お姉様希望。ネオプリくれるとうれしいな♡ 切手不要。

北嶋覚子(左) 13歳・女

〒427-0041
静岡県島田市中河町303-12

ゲーセン仲間大募集



KOF、サムライ好きの女の子方、俺とゲーセンいかない？ やさしく教えるよ。年齢は問わない。返事、ネオプリ同封だとうれしいな！

三森透雄 19歳・男

〒160-0023
東京都新宿区西新宿4-13-7 ライオンズマンション西新宿第6 404号

格ゲー好き女の子友達募集！



とにかくSNKの格ゲーが大好きな女の子友達募集中！ 年齢は20歳以上で県内の方。できればネオプリ同封だと嬉しいでヤンス！

佐々木健一 25歳・男

〒983-0021
宮城県仙台市宮城野区田子2丁目34-24-304

一緒にゲーセンにいってくれる彼女募集！



SNKの格ゲー又はアニメが好きな女性の方、彼女になってくれませんか？ 文通相手も大歓迎！ なるべく近県の方。年齢性別不問。

緒方洵也 16歳・男

〒352-0006
埼玉県新座市新座2-18-34-407

KOF好きの友達募集



KOFが好きな方、一緒にゲーセンやカラオケにいきましょう。できれば同じ県内の人を希望します。年齢性別問いません。

酒井直也 22歳・男

〒326-0068
栃木県足利市月谷町815-4

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

どちらかのFanだと嬉しいです。リベンジから入った私に色々教えてくださる人も募集中！　22歳・女。〒312-0004　茨城県ひたちなか市長砂89　永井美稲子

●KOFシリーズアンケート、回答者様を募集しております（お礼アリ）♡　こんな私に協力してやろうという方は80円切手をはった返信用封筒を同封のうえ、左記マデ。リターンアドレスを忘れずに。お手紙、イラスト大歓迎！　〒979-2702　福島県相馬郡新地町谷地小屋字浜畑62-18　寺島真智子

●めろんちゃん仲間募集！　俺様と熱くめろんちゃんについて語ってくれる方を募集します。月一回ぐらいの割合で会報みたいなのも出したいと思っています。自分の持っているネオポケのカラーと、めろんちゃんのことを語ったメッセージを添えて連絡ください。年齢性別問いません。切手不要です。19歳・女。〒981-1224　宮城県名取市杉ヶ袋字前沖139　曽我未知子

●KOF好きな人、一緒に対戦しましょう。ロム版のKOF'98を持っているので、ムダにお金を使わず対戦を楽しみましょう。年齢性別不問。24歳・男。〒937-0009　富山県魚津市寿町3-21　山田信英

●KOF&月華の剣士のアンケート回答者サマを大ボ集しております。答えてやろうと思った、心のひろーい方は80円切手同封でご連絡ください。お礼はありますので。締切りは12月31日です。同人グッズALL OKです。よろしくお願いします。〒740-1451　山口県玖珂郡由宇町6537-67　平田麻衣

●KOF人募集。とにかくKOF大好きな方、もしくはKOFのキャラが好きという人、オレと文通しようぜ。切手不要、ネオプリ同封だとうれしいぞ。14歳・男。〒372-0057　群馬県伊勢崎市寿町75　高山光雄

●KOF大好き大好きLOVEぅ～ん♡な人ボシュウです。特に真吾、アテナ、オロチチーム、庵チームが好きな人!!　性別不問。年齢は近い方がよいです♡　そうでなくてもOKッスヨ!!　ネオプリ同封、なおOK!!　15歳・女。〒981-1512　宮城県角田市横倉字関ノ内36-1　小野絵里

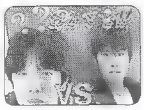
●「KOF&エヴァの輪」の会員を募集してます！　興味を持った方は80円切手を同封のうえご連絡お願いします。同人やってる人だと特にうれしいです！　それ以外の人ももちろんだいかんげーです！　ペーパーも送ってください。〒462-0052　愛知県名古屋市北区福徳町3-18　福徳荘4-502　今井優希

●KOFが好きな方!!&特にクリスが好きな方、文通&イラ交しましょう～っ!!　受験生ですけど、なるべくお返事書きますので!!　年齢性別不問、初回のみネオプリ&80円切手を同封でお願いします!!　15歳・女。〒221-0863　神奈川県横浜市神奈川区羽沢町402　桐生朋香

●KOF対戦サークル「K.O.Friends」では女の子の会員さんを常時募集しています。新宿周辺で活動中で会費は安いです。詳しくは案内書を送りますので、80円切手同封でご連絡ください。スタッフは全員女の子です♡　〒133-0051　東京都江戸川区北小岩6-39-9　森野薫

●KOF、月華、サムスピなどのイラスト交換&文通してくれる方募集。初回のみ80円切手&イラストをそえてお手紙ください。14歳・女。〒862-0930　熊本県熊本市小山町412-1　第2満水AP201　森田光香

文通友達募集！



山口亮(右)　18歳・男

KOFシリーズが好きな方、特に社、山崎ゲーニッツが好きな方僕と文通しませんか？　切手は要りませんのでどんどん送ってきて！

〒253-0003
神奈川県茅ヶ崎市鶴ヶ台9-6-404









正解は「ラ・ニーニャ」



受験シーズンはゲームとか大っぴらにできないからねー、私はやってたけど（滅）。春がくれば好きなだけ遊べるさ！　そして、この4コマでひとつかしこくなったぞ!!　もう忘れないね（笑）！

●PN／結麻水寿（宮城県）

しょせんはパ○リ



「結局俺にくれたのは、使い古していらなくなったやつなんですか？　そりゃないっスよ、草薙さん！」てな感じでしょうか。「どうせ捨てるモンだしぃ～」とかいう草薙さんはいやかも（笑）。

●PN／山野かもめ（静岡県）

100人はくだらないでしょ



それは通称“エロ表紙”のことですね（笑）。あやしげな雰囲気がナイスでしょ♡　去年の11月号といい（持ってる人は見てみよう！）、11月号ってその手の表紙になる運命なのかしら…。

●PN／梅治マツ（北海道）

暴走野郎



最後の暴走兄貴が怖いです。笑ってるリムもかなりキてますが。てゆーか、他人の心の中がなぜ分かる？　もしやそれが風間流忍術奥義“忍法読心の術”なのか!?　…嘘だから信じちゃいやよん♡

●PN／魁明親（滋賀県）

オープンテラス

もう影二や竜白がプレイヤーキャラとして出場するには「署名運動」しか道は残されていないのだろうか…。●PN＝山瀬優司（愛知県）／とはいいつつも、最近では背景キャラとしての役が板についてきたような気もします。いっそのことキング・オブ・背景キャラでも争ってみてはどうか？（中嶋）

『KOF'98』をプレイしていて「今年はストーリーがないのかなあ?」と聞いたら、「ルガールがいきなり襲ってきた…でいいじゃん」と真顔でいった友人。そんなんでいいのか?●上岡健二さん(栃木県)／いきなり王様に呼び出されて「お前は勇者の血を引いてるから、さらわれた姫を救出してついでに魔王を倒してこい」で殺生続けるストーリーよりはいいんじゃないっすか?(中嶋)

売買&交換コーナー

●買い／ホリ製のファイティングスティックNEOⅡを状態により最低7千円は出します。新品に近いものであれば1万円前後まで出します。またメモリーカードも3千円くらいで売って下さい。希望価格を明記のうえ往復はがきでご連絡ください。〒436-0085 静岡県掛川市成滝44-16 村松寛泰

●買い／ネオジオ純正スティックまたはHORI製のスティックをなるべく安価で譲ってください。壊れてなければ傷くらい気にしません。いくつでも買います。送料こちら持ち。希望価格とスティックの種類、個数を明記してご連絡ください。〒285-0815 千葉県佐倉市城602-2 松原さとえ

●売り／ネオジオROM本体+メモリーカード+ROM版『KOF'94』〜『'98』+ROMカセット他数本を4万円以上で。希望価格を明記のうえ封書でご連絡ください。〒753-0871 山口県山口市朝田950-15 佐々木亮典

●買い／ネオジオCDZを1万5千円以下で。安価優先。箱説はなくても可。送料そちら持ち。はがきでご連絡ください。〒731-0135 広島県広島市安佐南区長束5丁目25-7 平岡純

●交換／私のROM版『サムスピ』『餓狼2』『RB2』(全て箱・説つき)と、あなたのROM版『クイズ大捜査線』『クイズ迷探偵ネオ&ジオ』のセットもしくはROM版『わくわく7』『風雲STB』を(クイズ優先)。箱・説なしは不可。美品でなくてもOK。まずははがきでご連絡ください。〒481-0043 愛知県西春日井郡西春町大字沖村字五反155-2 星谷洋和

●売り／ネオジオROM本体(箱説あり、コントローラーあり)+ジョイスティック(箱なし)+メモリーカード(ケースあり)+『KOF'98』(箱説あり美品)+『RB餓狼SP』(箱、説なし)+SNK'98年度カレンダー(新品)+RGBケーブル(箱あり)。以上の品を5万円から。送料そちら持ち。はがきでご連絡を。〒170-0003 東京都豊島区駒込1-32-11-803 宮本洋

●買い／八神庵(できれば黒庵)&バイスの完全コスプレ衣装を安価でお願いします。サイズは両方ともMで状態のよい物に限ります。どちらか一方だけでも構いません。送料負担致します。80円切手、衣装の内容(状態)が分かる写真、希望価格を同封、明記のうえご連絡ください。〒701-0203 岡山県岡山市古新田682 小林華子

●売り／ネオジオROM本体一式(箱取説なし付属品あり)+ROM用純正コントローラー1個を1万円で。またROM版『KOF'98』を2万円、『KOF'96』を6千円で。それぞれ箱・取説あります。高価優先。送料そちら持ち。支払い方法と希望価格明記のうえ、往復はがきなどで連絡ください。〒562-0005 大阪府箕面市新稲4-1-9 芝村正太郎

●売り／ネオジオCDソフトを500〜3千円、全45本リストを送るので、往復はがきで連絡を。送料そちら持ち。〒955-0017 新潟県三条市下谷地17 小浦方祐貴

●買い／クリスとオロチに関する物をできるだけ安価でお願いします。はがきでも手紙でも結構です。ご連絡ください。〒470-2325 愛知県知多郡武豊町字若宮82-1 西村沙耶香

●売り／ネオジオCD(フロントローディング)+CD版『ADKワールド』『ベースボールスターズプロフェッショナル』『ファイナルロマンス2』『ソニックウィングス2』『得点王3(取説なし)』『餓狼伝説スペシャル』『RB餓狼伝説スペシャル』『KOF'94』『'95』『'96』+ネオジオCDコントローラープロを2万5千円くらいで。送料そちら持ち、価格などははがきでお願いします。〒734-0031 広島県広島市南区日宇那町23-34 内海哲治

●売り／ネオジオCDZ(箱取説あり美品)、コントローラー1個を2万円以上で。高価優先、送料こちら持ち。希望価格、支払い方法を明記のうえ、はがきでご連絡ください。〒669-6544 兵庫県城崎郡香住町香住729-1 寺田洋規

●交換／僕の持っているセガサターン+プレイステーションと、あなたのネオジオCDZを。サターンとプレステ合わせて10本ぐらいソフトをつけますので、CD版『KOF'97』『RB2』『メタスラ2』『月華』をつけてください。なるべく美品希望。交換方法明記のうえはがきでご連絡ください。〒939-1978 富山県東 波郡上平村下島344 山崎正力

●買い／CD版『RB餓狼伝説』『RB2』『龍虎2』『ニンジャマスターズ』『トップハンター』『マジドロ2』を。美品&安価希望。希望価格を明記のうえ往復はがきで連絡を。〒357-0045 埼玉県飯能市笠縫314-16 澤田正人

●売り／ROM版『斬サム』を千円、『KOF'98』を2万5千円で。送料そちら持ち、はがきで連絡ください。〒078-8350 北海道旭川市東光10条5丁目1-8 野村弘幸

●買い／NF'97年8月号〜12月号と、'98年7、8月号をまとめて3千円以下で。ポスターつき美品安価優先。2千円以下なら送料はこちら持ち。希望価格明記のうえ往復はがきでご連絡ください。〒761-0903 香川県大川郡大川町富田東394-3 兒島裕樹

●売り／アニメ版『餓狼伝説2』『劇場版餓狼伝説』のビデオをセットで1万円で。買ってくれた方にSNKグッズのオマケあり。はがきでご連絡ください。〒031-0801 青森県八戸市江[illegible]5-8-36 グリーンガーデン102 佐々木修一

●売り／SNKのプライズのぬいぐるみ(多数あり)と、業務用・景品用ポスターを。リストを送りますので80円切手同封のうえお便りください。〒533-0024 大阪府大阪市東淀川区柴島2-21-24-503 蔵谷圭哉

●買い／ネオジオROM版コントローラーをできるだけ安価で。1個最高4千円、2個セットで1万円お出し致します。またメモリーカードを3千円前後で。どちらも単品可ですので、はがきでご連絡ください。送料こちら持ち。はがきに状態を明記してくだされば幸いです。〒709-0836 岡山県赤磐郡山陽町下仁保216-19 横溝洋治郎

●売り／CD版『KOF'95』『'96』『'97』『龍虎外伝』(限定版)『RB餓狼伝説』『RBSP』『'96ネオジオコレクション』をセットで1万円以上で。送料当方負担。掲載後1ヶ月以内にはがきでご連絡を。〒578-0972 大阪府東大阪市鴻池町2-2-6 河野竜也

●売り／ネオジオCD版『月華の剣士』『KOF'96ネオジオコレクション』『RBS』『RB』を各5千円で。先着優先、返信用封筒同封でご連絡ください。〒980-0845 宮城県仙台市青葉区荒巻字青葉85 斎藤文恵

●売り／ネオジオROM本体(取説箱付)+別売りコントローラ(箱付)+メモリーカード(取説付)、いずれも超美品をセットで1万円で。はがきに電話番号を明記のうえ連絡ください。〒673-0431 兵庫県三木市本町2-7-12 西尾勇作

●買い／怒チーム(特にラルフとクラーク)に関するものを。あと、ファミコン版『怒』『怒号層圏』『怒3』(箱なし可、要取説。できるだけ美品)を安価希望ですが、多少高くても買います。またファミコン本体も売ってください。送料こちら持ち。希望価格明記のうえ連絡ください。〒930-0414 富山県中新川郡上市町砂林開31-1 堀田幸美

●買い／ROM版『KOF'97』を1万2千円前後で。他にCD版『ニンジャマスターズ』『オーバートップ』『餓狼伝説』は多少高価でも買います。他のCD版を売ってくれる人も募集。また『KOF』『餓狼』などのポスター、ポスターつきNF、メモリーカードなどを売ってくれる人も募集。希望価格や条件など明記してください。リストを送ってもらえると助かります。送料こちら持ち。〒357-0211 埼玉県飯能市平戸151-8 畑昌宏

●買い／『KOF'97』マスコットキーホルダーのクラークとクリスを各千円で(袋入り未開封・美品)。送料当方負担します。はがきでご連絡ください。よろしくお願いします。〒311-4313 茨城県東茨城郡常北町上入野691-1 園部美恵子

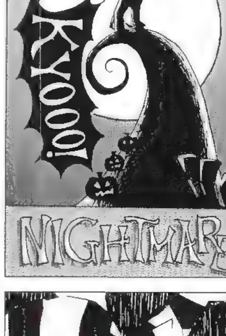
●売り／ネオジオROM本体+ROM版『KOF'97』をセットで2万円前後で。コントローラー2個ついてます。送料こちら持ち、高価優先。希望価格、支払い方法を明記のうえ、はがきでご連絡ください。〒891-0103 鹿児島県鹿児島市皇徳寺台3-23-12 秋山創一

●交換／私のネオジオギャルズポスターVol-2のユリ+PS版『RBSP』のポスターと、あなたのネオジオCD版『月華の剣士』のポスターを。もし『KOF'97』のMVS版ポスターもOKという方には『ねおちゅぴ』ステッカー4枚組を加えます。往復はがきでご連絡ください。〒658-0014 兵庫県神戸市東灘区北青木2-2-3-401 廣仲一輝

●買い／ROM版『バーニングファイト』『KOF'96』をなるべく安く。安価優先、送料こちら持ち。保存状態、支払い方法、希望価格を明記のうえ往復はがきでご連絡ください。〒651-1422 兵庫県西宮市山口町上山口1丁目2-23 畑卓哉

●買い／『KOF'94』『'95』『'97』のアーケード用特大ポスター、『侍魂』の色の特大ポスター(ともにゲーセンに飾ってあるもの)を各千円前後で。またNF'97年9月号〜'98年9月号までをポスターつきで1冊300円で買います。その他KOF、サムスピ系のグッズを買いますのでリストなど送ってください。

●PN／都小町(東京都)
こんな夢を見たの…。めったに見れないものを見たと思って…でも怖いですね、やっぱり(苦笑)。





●PN／石川ハジキ(茨城県)
暴走してるみたいですねぇ(笑)。これで「おはようパパ♡」とかいわれてるんだろうか…怖っ。

●PN／破[illegible]カオス(兵庫県)
目つきといい表情といい、何かイっちゃってる感じだけど裏ならこうよね(笑)! おすてきです♡





●PN／菊地翔吉(鹿児島県)
負けても幸せって…そうなのか…。円舞剛脚、好きなんですか。あれって決まると楽しいよね(鬼)。

〒438-0016 静岡県磐田市岩井1979-8　鹿間隆宏
●売り／ROM版『RB2』を1万2千円で（箱、取説付。説明書と箱の帯に多少シミあり。カセットには異常なし）。送料そちら持ち、先着優先。支払い方法はこちらで決めさせていただきます。

〒253-0082 神奈川県茅ヶ崎市香川2354-2-303安藤幸太
●交換／こちらのネオジオCD＋1万円とあなたのネオジオCDZを。美品希望。送料そちら持ちで

〒370-3502 群馬県北群馬郡榛東村山子田708　森田昌宏
●売り／ネオジオメモリーカード（新品・未開封）を5千円くらいで。送料そちら持ち。はがきでご連絡ください。値段交渉可。

〒232-0061 神奈川県横浜市南区大岡2-16-1　大橋達也
●買い／ROM版『RB餓狼伝説』を1万5千円～2万円で『ワールドヒーローズパーフェクト』を5千円前後で。『ラストリゾート』『ピューポイント』を各4千円で。『KOF'94』を1万5千円で売ってください（すべてROM版、それぞれ箱、説つきのもの）。他にROMで売りたいソフトがございましたら、リストにて送ってください。支払い方法明記のうえ、状態、価格などを書いて送ってください。支払い方法明記のうえ、はがきでご連絡ください。

〒511-0009 三重県桑名市本郷町270　太田充麻
●売り／ROM版『KOF'96』『斬サム』『クイズ大捜査線』『餓狼伝説』『クイズ・KOF』『ミラクルアドベンチャー』、CD文庫『真サムライスピリッツ覇王丸地獄変』を。どれもすべて美品。高価優先。送料そちら持ち。希望価格を明記のうえ、往復はがきでご連絡ください。

〒500-8488 岐阜県岐阜市加納西丸町1-39　堀昭夫
●売り／ファミコンソフト『怒』（説明書、箱なし）を。2本ありますので買える可能性大。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復はがきで連絡ください。高価優先です。

〒190-0012 東京都立川市曙町3-27-15ドーミー立川306号　池森年樹
●買い／ROM版『メタルスラッグ』を8千円くらい、『メタルスラッグ2』を1万円くらい（1・2のセットならば2万5千円くらい）、『わくわく7』を8千円くらいで。箱、取説つきで安価優先、送料こちら持ち。支払い方法明記のうえ往復はがきで連絡ください。

〒682-0016 鳥取県倉吉市海田西町1丁目86　中村吉範
●売り／CD版『パルスター』（箱、説あり）を。もしくはROM版『プレイジングスター』や『ナコボイス目覚まし時計』と交換してください。とりあえず往復はがきでご連絡ください。

〒943-0895 新潟県上越市御殿山20-13　古川志伸
●買い／ネオジオCDZを1万5千円で　安価優先です。支払い方法は代金着払いで。保存状態と希望価格を書いてはがきでご連絡ください。

〒259-1212 神奈川県平塚市岡崎2663-8　師大輔







オープンテラス

8月号のアスラのポスターの横に11月号の反面のアスラ十色のポスターをはった。部屋が怪しいと、両親からは批判を浴びている。●PN＝山崎龍太郎（埼玉県）／何で、編集部でも躊躇してしまう濃ゆい奴を、よりによって並べたりするかな。その勇気に拍手するぞ。ちなみに彼氏、彼女を部屋に呼ぶ時は、忘れずにはがしといた方がいいぞ。（中嶋）

投稿規定

賞品稼ぎも歓迎!!
各コーナーへのみんなの投稿待ってるよ!!

【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ一）】

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語り合いましょう！　採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま～す一〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けて欲しいかも。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ一〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディーフな意見を待ってるせ！　採用者1名に賞品進呈

〈こんな空耳〉
・キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ～」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんなふうに見える！　というように、どういう写真がどういうふうに見えるかを説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！
採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

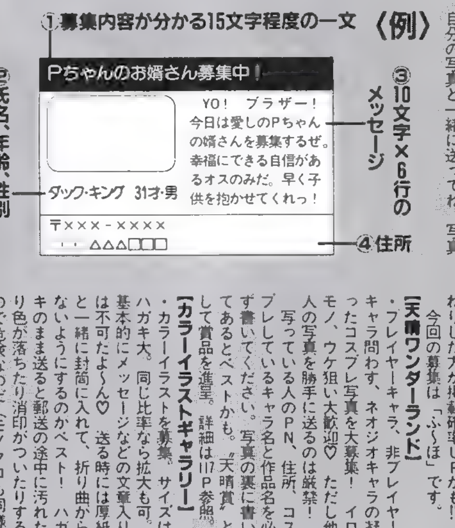
〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13文字×50行前後で。ゲームタイトルは必ず記入してね！　採用者には賞品進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問をメーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【QandA】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈今月の誕生日キャラ〉
・その月に誕生日を迎えるネオジオキャラへのおめでとうコールを大募集！　文字数は13文字×5行程度。モノクロイラストでのコメントも待ってます♡　不知火舞、ギース・ハワード、レオナなどの1月生まれのキャラを受けつけます。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入しよう！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。基本的にPNでの応募は不可。7桁の郵便番号を忘れずに。イラストつきのハガキも大歓迎です！　ただし字が小さすぎるとつぶれる可能性があるので注意が必要！
また、写真つきの告知も募集。例に従って①～④をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！



〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便せん販売などのネタなら、イラストつきかグット！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したのも可だけど、折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。嘘、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作に賞品進呈。

〈ゲーム用語辞典〉
・誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！　文字数は90文字以内。最優秀者には賞品を進呈！　人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UPかも!?
今回の募集は「ふ～ほ」です。

【天晴ワンダーランド】
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。"天晴賞"として賞品を進呈。詳細は117P参照。

【カラーイラストギャラリー】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなどの文章入りは不可だよ～ん♡　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲げからないようにするのがベスト！　ハガキのまま送ると郵送の途中に汚れたり色が落ちたり消印がついたりするので危険なのだ（モノクロも同様）。
"ギャラリー賞"には賞品進呈。

【バトル・ハイスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細はP87だ。

【ソフト人気ベスト10】
・あなたの好き&嫌いなネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集してま～す♡　原則として1人につき月1回の投票となります！　詳細はP81だよ。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。フレイヤーキャラ、非フレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームの登場キャラなら誰でもOK！　原則的にお1人様での大量票は受けつけていません。
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【QandA】
・格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなけ方など、どんなことでもOK！　ゲーム中に見つけた怪現象なども送ってくれ！　最強のNFゲーマー陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集。ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で書いてね、

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して次の宛先まで！　まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく、便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月月末（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12 SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト（11月19日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
●MVS●						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	544M	11月20日予定	128,000円	100%
フリップショット	ビスコ	アクション	46M	12月8日予定	78,000円	100%
キャプテン・トマディー	ビスコ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	80%
武蔵巌流記	ビスコ	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	80%
●NEO・GEO●						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	544M	1月28日予定	32,000円	80%
●NEO・GEO CD/CDZ●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ	SNK	格闘アクション	―	12月23日予定	6,800円	100%
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	―	'99年春予定	価格未定	?%
●Dreamcast●						
ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）	SNK	格闘アクション	―	'99年春予定	価格未定	?%
●プレイステーション●						
ATHENA-Awakening from the ordinary life-	SNK/夢工房	アドベンチャー	―	2月25日予定	6,800円	?%
～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	―	'99年春予定	5,800円	?%
●ネオジオポケット●						
将棋の達人	SNK/ADK	将棋	―	11月20日予定	3,500円	100%
ベースボールスターズ	SNK	スポーツ	―	11月26日予定	3,800円	100%
サムライスピリッツ!	SNK	格闘アクション	―	12月25日予定	4,500円	80%
サムライスピリッツ! 限定スペシャルBOX	―	―	―	12月25日予定	12,300円	80%
ネオ・チェリーマスター	SNK	バラエティ	―	12月25日予定	4,800円	80%
バイオモーター　ユニトロン（仮）	SNK/夢工房	RPG	―	'99年2月予定	価格未定	?%
通信四人打ち　どこでも麻雀	SNK/ADK	麻雀	―	発売日未定	3,500円	?%
リアルバウト2（仮）	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	?%
月華の剣士（仮）	SNK	格闘アクション	―	発売日未定	価格未定	?%
メタルスラッグ（仮）	SNK	アクション	―	発売日未定	価格未定	?%
パズルボブルスペシャル（仮）	SNK	パズル	―	発売日未定	価格未定	?%
パッシブソナー（仮）	SNK	シミュレーション	―	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・ミステリーボーナス（仮）	SNK	バラエティ	―	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・ドラゴンズワイルド（仮）	SNK	カードゲーム	―	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・トゥエンティーワン（仮）	SNK	カードゲーム	―	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・バカラ（仮）	SNK	カードゲーム	―	発売日未定	価格未定	?%
ネオ・ダービーチャンプ（仮）	SNK	競馬予想	―	発売日未定	価格未定	?%

※価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※ネオジオポケットの発売日未定タイトルは来春3月までの発売予定タイトルです。
※『サムライスピリッツ！限定スペシャルBOX』は、専用ソフトカセットに限定モデルのネオジオポケット本体クリスタルとオリジナルサムライストラップがセットになったものです。

ユーザーの声

『ショックトルーパーズ　セカンド　スカッド』、前作もゲーセンで燃えてたので期待してます。ウチの近所にはまだ入ってきてないんですけど、正式な発売日はいつなんでしょうか？　それと、今回もMVSのみなんですか!?　できればROM版が欲しいなぁ…。
●PN／HAVOK（岩手県）

編：つーわけでお待たせしてましたが、『セカンド　スカッド』は11月6日に発売されました。先月号ではタッチの差で間に合わなかったので、ここでお伝えしておきます。

きっとこの号が出る頃には、HAVOKさんもバリバリやってることでしょう。

このゲーム、何といっても得点稼ぎが楽しいんスよね。個人的にはいかにずっと突っ立ってるか、もとい、どれだけニュートラルボーナスを取るかが燃えるッス。いえる。

とりあえず『セカンド　スカッド』はMVSのみの予定だそうです。ある意味、家庭用向きのゲームだと思うんですけどねぇ…。

『KOF』のネオジオCD版、なーんか今年、遅くないですかぁ～!?　しかも、情報もなかなか出てこないし。

っていうか、出ますよね!?
●PN／東雲葵（神奈川県）

編：っていうか出ますよ、ちゃんと。安心してください。

しかも初回限定特典としてなんと、全イラスト描き下ろしの『1999　SNKオフィシャルカレンダー（CDケース入り）』のオマケつき！

もちろんソフト自体にも、描き下ろしイラストを多数収録したアートギャラリーモードの追加など、お買い得な内容になってます。

詳しくは120ページのコンシューマ・インフォメーションへGO!

こんなゲームあったらいいな

1回しか出てないキャラ限定『アゲイン・ザ・ファイターズ』。

このゲームは、藤堂竜白やホア・ジャイやカーマン・コールやワイラーなど1回しか出たことのないキャラを集めた格闘大会を開き、みごと優勝したキャラクターはエディットキャラとしてKOFに出ることができる、というもの。

2位と3位の人は背景としてKOFに出られる。どうでしょうSNK様？
●PN／山崎龍太郎（埼玉県）

編：このコーナーではもはや定番（?）と化したマイナーキャラ版KOFだが、なかでも今回のは悲惨さが群を抜いている。なんたって1回しか出られなかったキャラっていうんだから、これは漢が涙を流さずにいられようかッッ、いやいられまいッッ！

なーんて力むのももう飽きたので、ちょっと冷静に「消えるキャラ」の分析を。

まずこの手のキャラで一番多いケースが、世界観の変更にともなって存在が浮いてしまい、消えていくキャラ。意外と前作でストーリーの中心にいたヤツなんかは危ない。

逆に身も蓋もないのは、そのキャラ自体の人気がないもの。マイナーキャラファンはつらいやね。でも、もっとも悲惨なのはゲーム自体の人気がなくて、続編が作られなかったゲームに登場してたキャラなんだけど…。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵　便　は　が　き

112-0005

東京都文京区水道　2−13−12
SKビル202

（株）芸文社　分室

ネオジオフリーク編集部

1月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　中学生　大学生　社会人 小学生　高校生　その他（　　）

ネオジオフリーク1月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を３つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を３つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

❹ネオジオフリークへのご意見、ご要望

NEO・GEO FREAK St.Valentine's Day Special Event!!

ネオジオフリーク・バレンタインデー・スペシャルイベント開催決定!!

ネオジオフリークが主催し、SNKが協賛するスペシャルイベントの第1弾です!!
トークあり、ダンスあり、プレゼントもあり！　さらにコスプレコンテストもあり!!
そしてそして、マル秘スペシャルゲストも…!?
もちろんコスプレイヤー大歓迎!!

詳細はネオジオフリーク2月号、3月号にて順次お知らせしてゆきますので、
しっかりチェックしてください。



日時：'99年2月14日(日)
13：30〜17：00

場所：ツインスター
（東京・新宿区神楽坂）

入場料は、前売り3,500円、当日3,800円（共に税別）です。
チケットは『ネオジオフリーク編集部』または『チケットぴあ』にて来年1月4日より販売します。

主催：月刊ネオジオフリーク／協賛：SNK

カラーイラスト ギャラリー

今年も終わりですね。来年はどんな年になるんでしょうか？　とりあえずウェルカム世紀末ですが、きっと何も変わらないんだろうなと思ってみたり（笑)。とりあえず、コーナーは全然続くので来年も投稿よろしくねん♡

●PN／柳けふ（大阪府）
何気に人気高しのアスラ!!　顔色悪くたってカッコいいもんね♡　皆さんは修羅と羅刹どっちがお好みなのかにゃ？

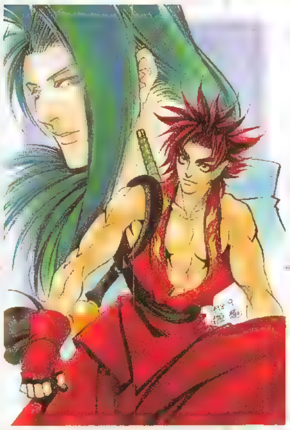




●PN／伊藤晴樹（東京都）
闘って闘って、どんどん強くなっていくんだね。うーん、がんばれ男の子!!　真吾の負けられない理由って何なのかな？

●PN／針田待子（大阪府）
これ見て昔懐かしキョンシーを思い出してしまいました（笑)。服の真ん中のパンダがすげー可愛いんですけど♡





●PN／飛泉綾（石川県）
折角アスラ出たのにいきつけのゲーセンが閉店とな？　それは悲しすぎるね…。新しいところは見つかったかにゃ？

●PN／梅治マツ（北海道）
肺病って話はないようだけど、実はすごい秘密があるのだ!!　はっ、大阪から刺客がくるのでこれ以上は…。グハッ…。

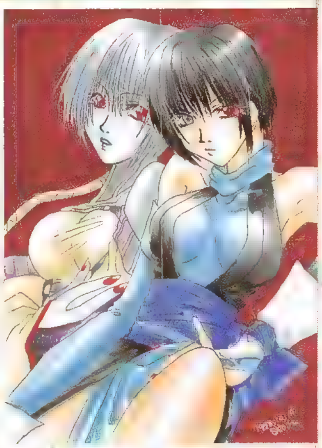




●PN／澪時れお（愛知県）
みかんリム…。なるほど、いえる。オレンジって元気一杯でリムルルらしいよね♡　手に持ったクマさんもカワイイよん♡

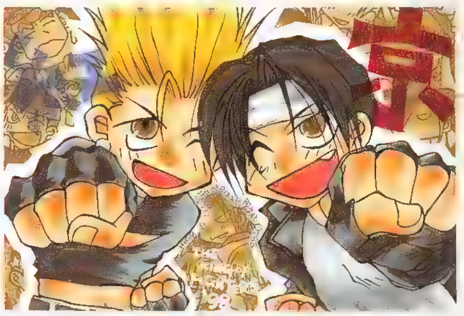
●PN／あんじ（富山県）
この３人で庵と闘うの!?　大変そうだにゃ（笑)。投稿は住所とPNを忘れなければ問題ないよ♡　色々と書いてあった方がありがたいけどね。



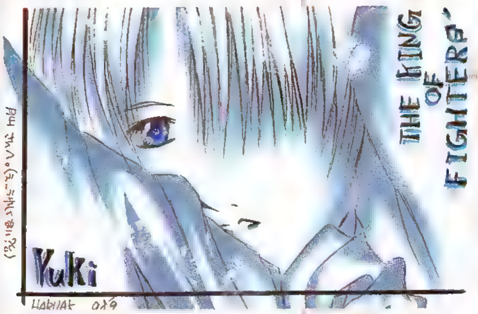


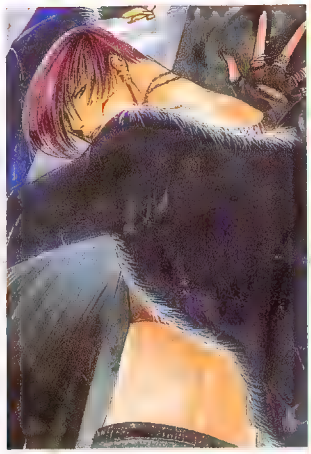
●PN／凪野紗都（東京都）
修羅&羅刹セットですね。なんかさりげなく雰囲気があやしいのにゃ♡　まあ、色ってキャラ自体がそういう雰囲気持ってるんだけどね（笑)。

●PN／いしだ雅治&はまだ金之介（広島県）
おおっと合作ですな!!　背景のほうにわらわらといらっしゃる方々がなんともいえずグットです♡



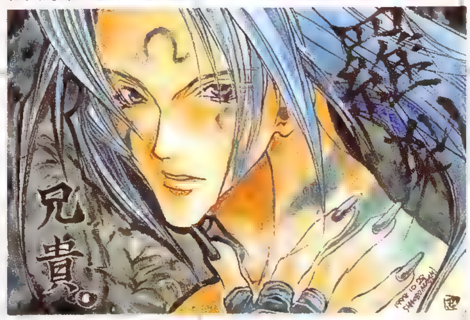
●PN／HARUAK（三重県）
京の腕にしがみついてるユキとのこと。ラブラブでいいですね♡　寒い冬も彼の腕にしがみついてれば寒くない、なんちて♡





●PN／有須川京也（東京都）
バンドマン庵ですか？　庵ってきっとビジュアル系の人だったりするんだろうな。どんなメンバーか見てみたいかも。

●PN／犬神忍（福岡県）
水邪な兄はやっぱしカッコいいですな♡　しかし、犬神さんは火月命ですか…。弟だけでなく兄も愛してあげてね（笑）。



●PN／三島成義（北海道）
月華２でもあかりちゃんは元気一杯だよ～ん♡　ボケっぷりも相変わらずのようだし（笑）。みんなうちのこと使ってな!!

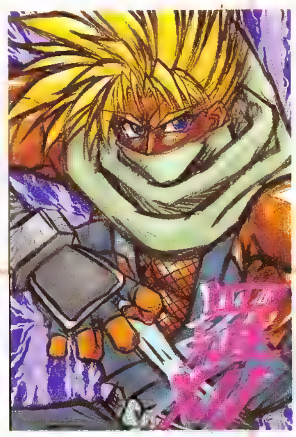




●PN／近衛京（東京都）
ナイス!!　確かに、褒走くんとゾンビはどこか共通するものが（笑）。でも、襲ってくるのが庵ならいいかも♡　とか思った人、手あげて!!

●PN／湫鳳悠季（東京都）
真吾朝の身支度中ってとこでしょうか？　なんか真吾って寝起きよさそうだよね。目覚めすっきりで、ラジオ体操とかしちゃいそうだにゃ。

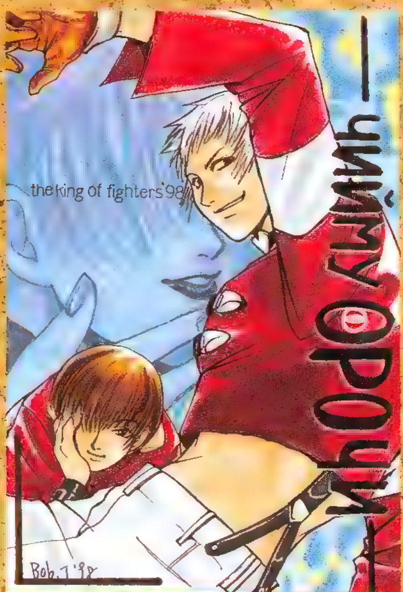




●PN／加川ガル吉（千葉県）
確かに今回２Ｄの絵がなくなっちゃったのは残念だけど、ＥＤでは色々見れるのでがんばってユガちゃんを倒してねん♡

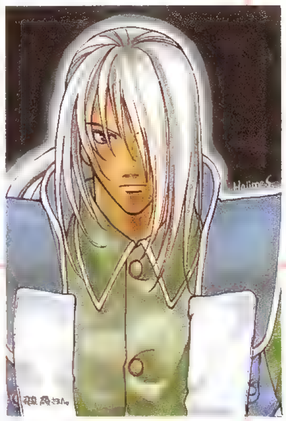
ギャラリー賞

★PN／ボブチーム（岡山県）
オロチ載ったことなかったですか？　じゃあ、これが初ですな。背後で微笑むシェルミーかなんか色っぽいね♡　社の腰も色っぽいと思うのはダメかな（笑）。



●PN／クボマンボ（神奈川県）
捨てられた子猫と遊んでいるビリー12歳。優しいような悲しいようなビリーの瞳が印象的。バンダナの取り合いしてるニャンコが超ラブリー♡





●PN／霜月はじめ（熊本県）
早速の新キャライラストどうもです。刹那はなかなかいけてるらしいよん。月華２の情報は今月からビシバシのせてくので、楽しみにしててねん♡

天晴ワンダーランド

年の瀬が押し迫ってきて、なんだか慌ただしい今日この頃。でも年末はなんだか楽しいこと目白押し♡　クリスマスにお正月。季節の行事仕様のコスプレも大歓迎!!　ってことで、今回は特別にクリスマス特集もあるぞ!!



色（修羅&羅刹）

●PN／修羅＝高尾&羅刹＝七瀬はゆる（埼玉県）

二人ともポーズも決まっていいカンジ!!　羅刹色ちゃんの白塗りがおみごと!!　なんかマジで人形っぽくっていい雰囲気出してるね♡



山崎竜二&バイス

●PN／山崎竜二＝処刑雷打&バイス＝ヤマダカナコ（神奈川県）

ゲームショウでは『男しか寄ってこないカップル（コンビ?）』だったそうな。確かに妙な迫力あるな（笑）。



李香緋

●PN／柴田潤（群馬県）

ポーズもバッチリ決まってる香緋♡　髪の毛の後ろのギザギザまで再現したとな?　それはぜひ見てみたかった!!
イベントでの写真もいいけど今度はロケーションに凝ったのも見てみたいな♡



KOF'96ボスチーム

●Mr.ビッグ＝三声晃男さん&ギース＝PN／VAN（福岡県）&クラウザー＝浦武久さん

3人揃うとさすがに貫禄ありますね。なんか皆さん、年季入ってるってカンジっすね!!



ナコルル

★PN／SHELL. S. S.（大阪府）

滝の前に立つナコルルですな!!　何ともいえぬ迫力と同封してくれた水浴び写真で衣装を一着ダメにしたという根性を称して天晴賞進呈しちゃうぞ♡

クリスマス特集♡



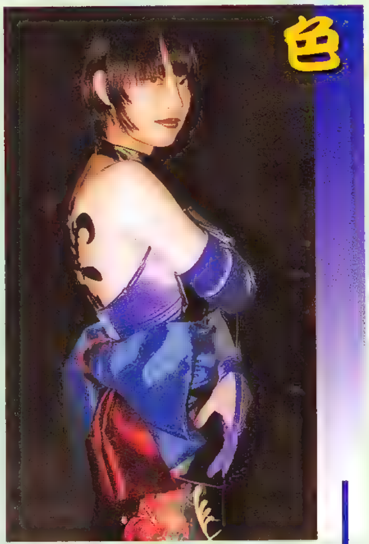
●PN／やまぎわみちよ（三重県）

クリスマス仕様のシェルミーさんの登場です♡　確かにこの生地は縫いづらそう…。でもカッコよくできてますね!!　帽子のフワフワも可愛いし♡　スカートのサイドはさりげなく技ありだね（笑）。



●PN／右＝りむ&左＝なこ（茨城県）

こちらはクリスマスヴァージョンのアテナちゃん'sですにゃ♡　12月号には間に合わなかったけど、12月発売号ということでご勘弁を（笑）。昔懐かしのウィンクを彷彿とさせますな♡



●PN／どろろ天使（東京都）

後ろ暗くなってしまったと気にしてますが、ゴチャゴチャしたものが写ってるよりも逆にこの方がいいカンジですよん。なんてったって色らしい!!



●PN／カヲル（茨城県）

アテナちゃんサンタバージョンです♡　プレゼントの袋とクリスマスツリーがポイント高し!!　個人的にはその座り方も…、あっ周りの視線が痛い。ロケもがんばってね♡



●PN／倉敷神谷（茨城県）

真冬の公園での撮影とな?　それは寒いでしょ、さすがに（笑）。でもカッコいい場所だとうっかり写真を撮りたくなるというのが、コスプレイヤーの性なのか!?



●PN／MARI-E（東京都）

横たわりながら、どこか物憂げに見つめているシェルミー。視線の先にはリーダーが…、ということらしいです!!　そんなふうに見つめてもらえる社にちょっとジェラシー（笑）。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集!　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です♡　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁!　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。ちなみに、凝っているポイントなんかが書いてあったりするのもポイント高いぞ!

優秀作品には、「天晴賞」として賞品を進呈。たくさんのご応募、待ってま～す!

〈宛先〉〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 (株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴ワンダーランド」係

ねおちゅぴ通信 NO.6

NEO CHUPI

〈放送日時〉		
	ラジオ大阪	日曜23：30〜24：00
	ラジオ日本	土曜24：02〜24：30
	東海ラジオ	日曜23：00〜23：30

全国のちゅぴらーさんに贈るこのページ。『ねおちゅぴ』を聴いている人も聴けない人も、みんなで楽しく盛り上がろう！

今回は、ラジオで募集している『ねおちゅぴかるた』特集PART1&名古屋公録のお知らせをお送りするぞ!!



ラジオにCDに公録にと、大忙しの2人♥ 楽しいかるたをどんどん送ってはげまそう!!

ねおちゅぴかるた大特集&大募集!!

いつもラジオを聴いているちゅぴらーさんにはもうおなじみだと思うけど、現在『ねおちゅぴ』の番組内で、ちゅぴらーのみんなから"いろはかるた"を募集中なのだ！

「もう送ったよー」というちゅぴらーさんも多いんじゃないかな？

ラジオを聴けない人のために、その"いろはかるた"とはどんなものなのかを説明しよう！…といっても、ちゅぴらーのみんなが考えた"かるた"のネタを、ハガキに書いてもらうだけなのだ。楽しい言葉を思いついたら即、ハガキに書いて送ってみよう！

基本は5・7・5調だけど、特にこだわらなくてもOK！イラストつきでもイラストなしでも、2人がウケたものはもちろん番組内で紹介されるし、もしかしたらまたこのページに掲載されたりもするかも…!?

"い"から"いろは"で攻めていくもよし、思いついた言葉からどんどん書いていくもよし。もちろん、1枚にすべての思いをこめるもよし。君のナイスなネタを、2人も楽しみにしているぞ!!

ラジオを聴ける人も聴けない人も、どしどしハガキにネタを書いて送ってみよう！

今回、すでに番組に届けられた"かるた"の中から、治美姉とけいちゃんが傑作を数枚選んでくれたぞ。これらを参考にして、新たな傑作を君の手で作っちゃおう!!

"かるた"の宛先は、ラジオ大阪の『ねおちゅぴかるた』NF係まで。みんなの傑作、お待ちしてまーす!!

名古屋公開録音のお知らせ

ちゅぴらーさんにうれしいお知らせ!! 何と、ねおちゅぴ第5回公開録音をおこなうことが決定したぞ!! しかも、去年の大阪、今夏の東京に続いて、今度はついに念願の名古屋で敢行!! 名古屋近辺の方はもちろん、全国各地のちゅぴらーさんがきてくれるのを、お待ちしております♡

公録タイトルにも「ねおちゅぴLive」とある通り、治美姉・けいちゃんの初Live!? いつものように楽しいトークはもちろんのこと、歌や笑いや涙あり(!?)と、盛りだくさんの内容でお送りするぞ!!

なお、今回の公録は入場無料で、誰でも入ることができるぞ（ただし、混乱を避けるために入場をお断りする場合もあります）。

「ちゅぴぱ（=ねおちゅぴパーティー）」〜ねおちゅぴLive!? '98 in名古屋!!〜

日時：12月26日（土）
13時30分〜15時

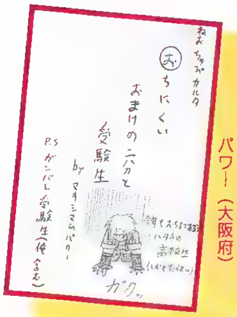
場所：名古屋・今池「ボトムライン」
・地下鉄「今池駅」下車、3番出口より徒歩2分（今池駅までは、名古屋駅より地下鉄東山線、桜通線で15分）

出演：生駒治美、神谷けいこ

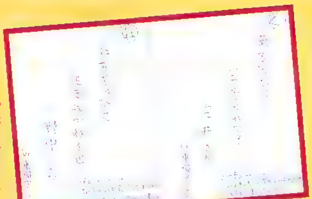
問い合わせ：06-339-0110／月〜金・9時〜17時（SNKサービスセンター）

ねおちゅぴかるた大紹介!!

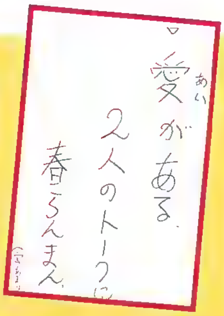
これまで番組に寄せられたかるたを紹介！ 君のハガキは載っているかな!?



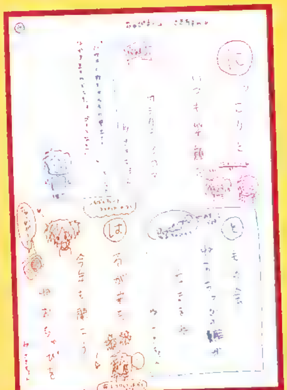
●CN／マキシマムパワー（大阪府）



●CN／東海アンテナ（兵庫県）



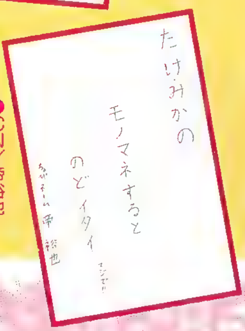
●CN／こおろぎトルテ（京都府）



●CN／さきちょん（奈良県）



●CN／才谷（三重県）



●CN／帝裕也（大阪府）



●CN／そば処八神庵（兵庫県）

誌上ねおちゅぴ

ラジオを聴けない方にもねおちゅぴを楽しんでもらうための、誌上ねおちゅぴ。
ハガキを紹介した人には、番組と同じねおちゅぴステッカーをプレゼント！
どしどしハガキを送ろう!!

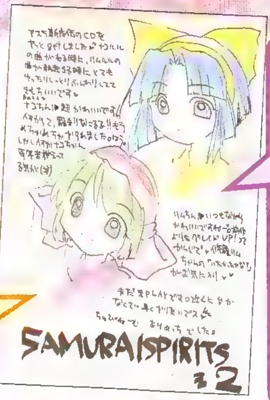
こんなにひどい絵なのに、つい心を奪われてしまう!! 今度は美しい生駒もお願いするわぁ〜。Happy Birthdayヒロキチ！（生駒）



●CN／ヒロキチ（石川県）

ヒロキチくんHappy Birthday!! いつも真実を語るイラストありがとう!!（神谷）

かわいいイラストを描いてくれたお礼に…「いたかったかな？」byリム♡ なんちゃって。（神谷）



あなたもナコリムワールドにどっぷりですなぁ♡ よしよしこれからもよろしく!!（生駒）

●CN／あゆめっち（栃木県）

『おじゃる丸』見てくれましたか!! はっきりいって私も金ちゃんにどっぷりはまっております。マリーともどもよろしゅーですぅ!! かわいいアントンですぅ〜♡（生駒）



「ブルー・マリーってなんであんなにカッコイイんだろうねぇ!?」と思わせちゃう素敵なイラストだネー！（神谷）

●CN／白のパンダ（鳥取県）

さわやかなイラストありがとう。今年こそは風邪をひかないで頑張ろう!! ってもう来年!?（生駒）



見てるだけであったかい気分になるイラスト。暁ちゃんもカゼひくなよーっ！（神谷）

●CN／斎藤暁（静岡県）

リムルルのおめめとお口にめろめろじゃあー。頭上のナコちゃんもたまらん♡（生駒）



いやぁーん！ かわいすぎるー!! 優月ちゃんにザブトン3枚!!（神谷）

●CN／浅葱優月（大阪府）

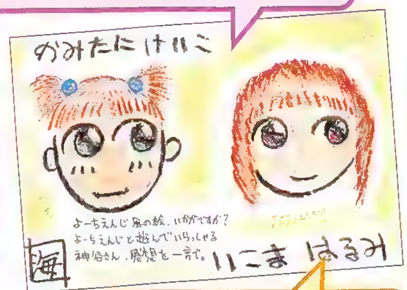
「えーっ!! ナコルルもお年玉まだ欲しいですー♡」っとこんなイラスト顔でいわれるとおじさんあげちゃう♡（生駒）



あー。もうそんな季節なのねぇ〜。今度は"ナコリムのお正月"をイラストにしてちょ♡ かわいいイラストありがと！（神谷）

●CN／周瑜大都督（愛知県）

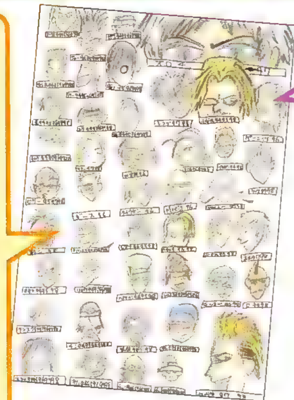
毛筆ナイスコメントだけちゃうねんなぁ〜かわゆい!! でも私は松ぼっくり!?（生駒）



●CN／杉浦海（愛知県）

子供大スキけえちゃんにはたまらん作品!! 心あたたまるねぇっっ!! ところでまゆ毛猫は？（神谷）

いつもイラストありがとう♡ あなたの描く山崎のおめめはかなりイケてます。（生駒）



いつも描いてくれるハードな絵もいいけど…けえちゃんは、こーゆーかわいい路線の方がお気に入り♡ 今度はナコリムに挑戦してっっ!!（神谷）

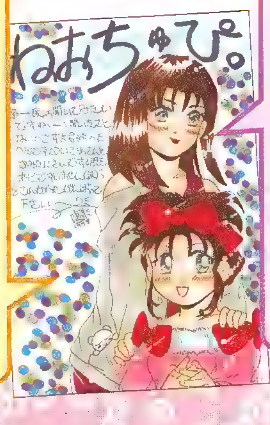
●CN／大蛇（埼玉県）

ねおちゅぴへのお便りの宛先は、
〒552−8501 ラジオ大阪『ねおちゅぴ』NF係まで。

誌上ねおちゅぴへのお便りも募集！ 日常の話題、悩み、2人への質問などなどなんでもOK！ 採用者には2人がコメントをつけてくれるぞ！
ただし、イラスト文字ネタ関わらずそのまま掲載するので、ハガキのみの受けつけとなります。字が小さいと見にくいので注意してね。
宛先は、
〒112−0005 東京都文京区水道2−13−12
SKビル202（株）芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部『ねおちゅぴ通信』係まで。
締切りは12月末日、掲載は3月号にておこないます。
お便り待ってます♡

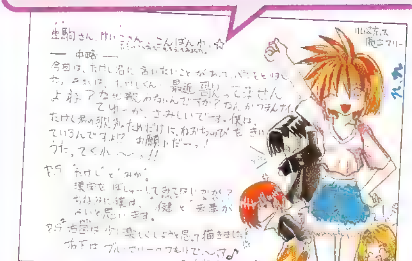
●CN／影瑠帝（北海道）

北海道でも聴いてくれるちゅぴらーさんはたくさんいるよっ！ とにかく雑音にめげずに聴いてみて!! prettyなイラストあじがとう！（神谷）



北海道から愛のハガキありがとう♡ めっちゃかわゆいおねえとけいちゃんのイラストにうれし涙がちょちょぎされるわぁ〜♡（生駒）

ミカ「たけしくん体弱いから、たまにしか歌えないの。ごめんね」かわりに生駒さんが歌っておくよ。おおぉーまきばは〜みどり〜♪ いらんって???（生駒）



●CN／縄田憲昭（福岡県）

受験の時、テスト用紙にこんなかわいい絵を描かれたら、私が先生だったら合格させるねっ！（実行しないように！）（神谷）

コンシューマインフォメーション
家庭用に移植されたネオジオゲームをチェック！

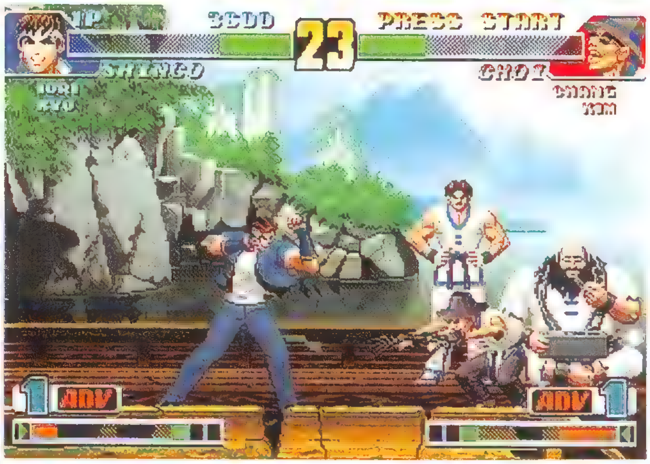
今月はお待たせの『KOF'98』CD版情報に、『サムライスピリッツ！』などのネオポケ情報、さらにこれもお待たせのPS版『ATHENA』の情報もお届けだ！

ネオジオCD ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
DREAM MATCH NEVER ENDS

SNK	
12月25日予定	
4,500円	
格闘アクション	

アートギャラリーが追加されたのだ

ついにお待たせのネオジオCD版『KOF'98』が発売される。追加モードのアートギャラリーは描き下ろしイラストがタップリなのだ。



アートギャラリー

CD版で追加となるモード。今回はスタッフ描き下ろしのイラストはもちろん、'94～'97までのボツ設定原画や'98のエンディングイラストなども見られるようになっている。ただし、エンディングイラストについては一度ゲームをクリアするまでは選択できないぞ。



アートギャラリーにはこんなイラストがタップリ！

デモカット

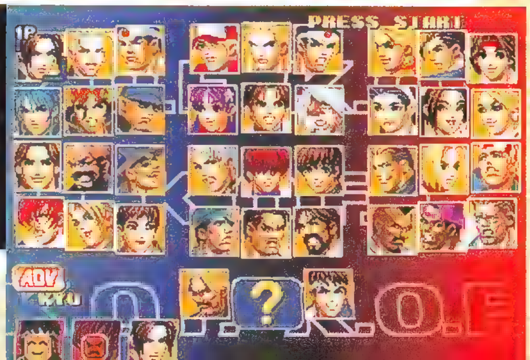
オプションで「デモカットモード」を選択することにより、試合前演出、勝利画面、ボス戦前デモなどをカットし、ロード時間を短縮することができる。

キャラ相性表示機能

CD版では、キャラクターの援護攻撃の相性がひとめで分かるようになった。

キャラセレクト時にセレクトボタンを押すことで、選択済みのキャラがカーソルを合わせたキャラに対してどう思っているかが表示される。

またオーダーセレクト時にBC同時押しで、画面一番下に設定したキャラに対して残りのキャラがどう思っているのかが表示されるようになっている。



キャラセレ画面ではセレクトボタンで表示される

真吾の技名

12月号のキャラクターテキストでもお知らせしたけど、矢吹真吾の必殺技「ひじ落とし(仮)」の正式名称が「真吾謹製 オレ式・月肘(げっちゅう)」に決定したのだ。それにともない、セリフも変更されたぞ。

初回限定特典にカレンダー！

なんと、このネオジオCD版『KOF'98』に初回限定特典として、全イラスト描き下ろしの『1999 SNKオフィシャルカレンダー（CDケース入り）』がつくことが判明！ 商品がなくなりしだい終了ということなので、急いで手にいれよう！



ネオジオポケット

ポケット格闘シリーズ

サムライスピリッツ!

SNK	12月25日予定	4,500円	格闘アクション

登場キャラを大紹介!

クリスマスに発売が決定した『サムライスピリッツ!』。発売直前となる今月は、簡単なシステムと登場キャラを紹介していこう。



ゲームモード

『サムライスピリッツ!』では、1Pプレイ、VSプレイのほか、SURVIVALというモードが用意されている。これは1人1本勝負で、1クレジットで何人倒せるか挑戦するモードなのだ。

登場キャラ

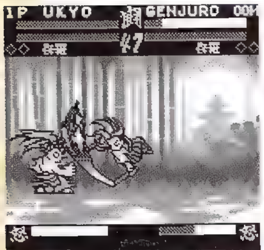
前回紹介した覇王丸、ナコルル、リムルル以外の登場キャラを一挙に紹介! でも、この他にも登場キャラがいるというウワサも…。



ズラリと並んだキャラセレ画面。アキぐあいが気になる…



もちろん剣質選択もアリ。修羅と羅刹、どっちを使う?



なんと「14連斬」ならぬ「10連斬」や自決コマンドもあるぞ



風間火月



風間蒼月

緋雨閑丸



柳生十兵衛

ガルフォード

橘 右京

牙神幻十郎

服部半蔵

天草四郎時貞

限定BOX発売!

このソフトは単体での発売だけでなく、ソフトにネオジオポケットの限定新色「クリスタル」とサムライスピリッツストラップを同梱した『サムライスピリッツ!限定スペシャルBOX』としても発売される。価格は1万2千300円(税別)で、名前の通り限定販売となる。

ネオジオポケット「クリスタル」は単体では発売されず、この限定BOXのみでの発売となるので要注意!



 ※画面写真は開発中のものです。

ネオジオCD

ポケット格闘シリーズ」

キング・オブ・ファイターズR-1

SNK	
発売中	
4,500円	
格闘アクション	

暴れモードって何だ!?

今月は'94京以外の隠しキャラ情報と、隠しモード「暴れモード」の情報を大公開！もちろん技コマンド表もついてるから安心だ。

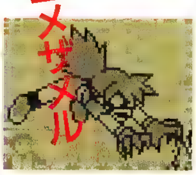
隠しキャラ使用方法

以下の隠しキャラはすべて、オールクリア（CPU戦を最後までクリア、コンティニュー可）を規定回数こなすことで使えるようになる。レベルは関係ないので、EASYにしていてもOKだ。



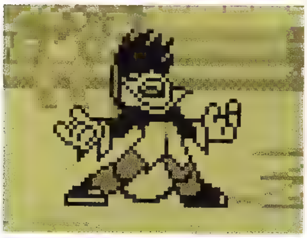
荒れ狂う稲光のシェルミー

3回オールクリアすると出現



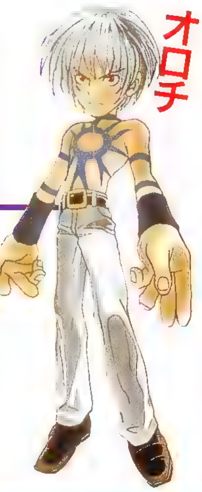
ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

1回オールクリアすると出現



ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

11回オールクリアすると出現



オロチ

9回オールクリアすると出現



炎のさだめのクリス

7回オールクリアすると出現



乾いた大地の社

5回オールクリアすると出現

技コマンド表

炎のさだめのクリス

技名	通常コマンド	暴れコマンド
●投げ技		
地の罰	→or←+A	→or←+A
天の罪	→or←+B	→or←+B
●特殊技		
無用の斧	→+A	—
●必殺技		
月を摘む炎	→↓↘+A	↓+A
鏡を屠る炎	↓↙←+A	←+A
太陽を射る炎	↓↘→+A	→+A
四肢を咬む炎	投げ間合いで←↙↓↘→+A	投げ間合いで↑+A
●超必殺技		
暗黒大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A	↓↙←+A
大地を払う却火	↓↘→↓↘→+A	↓↘→+A

乾いた大地の社

技名	通常コマンド	暴れコマンド
●投げ技		
縛(ばく)	→or←+A	→or←+A
冪(べき)	→or←+B	→or←+B
●特殊技		
鉞(ぶ)	→+B	—
●必殺技		
噎(むせ)ぶ大地	投げ間合いで→↘↓↙←→+A	投げ間合いで↑+A
淬(にら)ぐ大地	投げ間合いで←↙↓↘→+A	投げ間合いで↓+A
踊る大地	←↙↓↘→+B	→+B
挫(くじ)く大地	↓↙←+A	←+A
●超必殺技		
荒ぶる大地	投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+A	投げ間合いで↓↘→+A
暗黒地獄極楽落とし	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+A	投げ間合いで↓↙←+A
吼える大地	↓↘→↓↘→+AorB	↓↘→+AorB

オロチ(ラスボス)

技の内容	通常コマンド	暴れコマンド
●投げ技		
投げA	→or←+A	→or←+A
投げB	→or←+B	→or←+B
●必殺技		
火柱を起こす	→↘↓↙←+AorB	↓+AorB
3HIT型の飛び道具	↓↘→+A	→+A
前方にバリアを張る	↓↙←+A(短)	←+A(短)
斜め上にバリアを張る	↓↙←+A(長)	←+A(長)
弾を跳ね返す	↓↘→+B	→+B
●超必殺技		
相手を引き込んで魂を抜く	↓↘→↓↘→+A	↓↘→+A
画面全体に光を浴びせる	↓↘→↓↘→+B	↓↘→+B

荒れ狂う稲光のシェルミー

技名	通常コマンド	暴れコマンド
●投げ技		
爆雷(ばくらい)	→or←+A	→or←+A
遠雷(えんらい)	→or←+B	→or←+B
●特殊技		
鉤雷(こうらい)	→+B	—
●必殺技		
無月の雷雲	←↙↓↘→+AorB	→+AorB
八咫薙の鞭	↓↙←+A	←+A
斜日の踊り	↓↙←+B	←+B
雷神の杖	ジャンプ中↓↘→+B	ジャンプ中↓+B
●超必殺技		
暗黒雷光拳	↓↘→↓↘→+A	↓↘→+A
宿命・幻影・震死	↓↙←↙↓↘→+B	↓↘→+B

暴れモード

「暴れモード」とは、必殺技、超必殺技を簡単なコマンドで出せるようになるモードのこと。

このモードへは、「RECORD」でTOTAL WIN（合計勝利数）が97勝し、「MODE SELECT」の際にオプションボタンでモードを決定することで入れるぞ。

暴れコマンドは以下の通り。

リョウ・サカザキ 技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	→or←+A
巴投げ	→or←+B
●必殺技	
虎煌拳	→+A
虎咆	・↓+A ・猛虎　雷神剛ヒット中↓+A
飛燕疾風脚	←+B
極限流連舞拳	投げ間合いで↑+AorB
猛虎　雷神剛	←+A
猛虎　雷神刹	→+B
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→+A
天地覇煌拳	↓↙←+A

シェルミー 技コマンド表

●投げ技	
シェルミーフラッシュ・オリジナル	→or←+A
フロントフラッシュ	→or←+B
●必殺技	
シェルミースパイラル	投げ間合いで↓+A
シェルミーホイップ	↓+B
シェルミーシュート	→+B
アクセルスピンキック	←+B
●超必殺技	
シェルミーフラッシュ	投げ間合いで↓↙←+A
シェルミーカーニバル	投げ間合いで↓↘→+A

'94草薙　京 技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→or←+A
一刹背負い投げ	→or←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	↓+A
百八式・闇払い	→+A
百壱式・朧車	↓+B
●超必殺技	
秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←+A

テリー・ボガード 技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	→or←+A
バスタースルー	→or←+B
●必殺技	
バーンナックル	←+A
パワーウェイブ	→+A
クラックシュート	←+B
ライジングタックル	↓+A
パワーダンク	↓+B
パワーチャージ	→+B
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↘→+A
ハイアングルゲイザー	↓↘→+B

七枷　社 技コマンド表

●投げ技	
レバーブロー	→or←+A
ハチェットスルー	→or←+B
●必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	←+A
アッパーデュエル	↓+A
スレッジハンマー	↑+A
ジェットカウンター	→+A
●超必殺技	
ミリオンバッシュストリーム	↓↙←+A
ファイナルインパクト	↓↘→+AorB

レオナ 技コマンド表

●投げ技	
レオナクラッシュ	→or←+A
オーデルバックラー	→or←+B
ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中↑以外+AorB
●必殺技	
ムーンスラッシャー	↓+A
Xキャリバー	↓+B
グランドセイバー	→+B
グランドセイバー追い打ちサマー	強グランドセイバー中→+B
ボルテックランチャー	→+A
アイスラッシャー	←+A
●超必殺技	
Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→+A
リボルスパーク	↓↘→+B
グラビティストーム	↓↘→+A

神楽ちづる 技コマンド表

●投げ技	
令月	→or←+A
回天	→or←+B
●必殺技	
百活・天神の理	↓+A
弐百拾弐活・神速の祝詞	←+AorB
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中←+再ボタン入力
百八活・玉響の瑟音	→+A
弐百拾弐活 乙式 頂門の一針	↘+AorB
●超必殺技	
裏面八拾伍活・零技の礎	↓↘→+A
裏面壱活・三籟の布陣	↓↘→+B

麻宮アテナ 技コマンド表

●投げ技	
ビットスルー	→or←+A
サイキックスルー	→or←+B
サイキックシュート	ジャンプ中↑以外+AorB
●必殺技	
サイコボールアタック	←+A
フェニックスアロー	ジャンプ中←+A
ﾊサイコリフレクター	←+B
サイコソード	↓+A
空中サイコソード	ジャンプ中↓+A
サイキックテレポート	→+B
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで↑+A
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	↓↙←+A
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中←+AorB
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中↓↙←+A
空中クリスタルシュート	空中シャイニングクリスタルビット中←+AorB
フェニックスファングアロー	ジャンプ中↓↘→+A

八神　庵 技コマンド表

●投げ技	
逆剝ぎ	→or←+A
逆逆剝ぎ	→or←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	↓+A
弐百拾弐式・琴月　陰	←+B
百弐拾七式・葵花	←+A（3回連続入力）
屑風	投げ間合いで↑+A
百八式・闇払い	→+A
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←+A
裏百八式・八酒杯	↓↘→+A

ユリ・サカザキ 技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	→or←+A
さいれんと投げ	→or←+B
燕落とし	ジャンプ中↑以外+AorB
●必殺技	
虎煌拳	→+A
空牙（ユリちょうアッパー）	↓+AorB
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙着地時↓+B
雷煌拳	→+B
百烈びんた	↙+A
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	←+A
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	←+B
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↙←+B
覇王翔吼拳	↓↙←+A
飛燕烈孔	↓↘→+A

矢吹真吾 技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→or←+A
一刹背負い投げ・不完全	→or←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き　未完成	↓+A
百拾四式・荒咬み　未完成	→+A（短）
百拾五式・毒咬み　未完成	→+A（長）
百壱式・朧車　未完成	←+B
真吾キック	→+B
●超必殺技	
外式・駈け鳳燐	↓↘→+A
バーニングSHINGO	↓↙←+A

草薙　京 技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	→or←+A
一刹背負い投げ	→or←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き	↓+A
R. E. D. KicK	←+B
弐百拾弐式・琴月　陽	↓+B
七拾五式・改	→+B・B
百拾四式・荒咬み	→+A（短）
百弐拾八式・九傷	荒咬み動作中→+A
百弐拾七式・八錆	・荒咬み→九傷動作中A ・荒咬み動作中←+A
百弐拾五式・七瀬	・荒咬み→九傷動作中B ・荒咬み→八錆動作中B
外式・轢鉄ち	荒咬み→八錆動作中A
百拾五式・毒咬み	→+A（長）
四百壱式・罪詠み	毒咬み動作中←+A
四百弐式・罰詠み	毒咬み→罪詠み動作中→+A
九百拾式・鵺摘み	←+A
●超必殺技	
秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←+A
最終決戦奥義 "無式"（三神技の壱）	↓↘→+A

不知火　舞 技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	→or←+A
風車崩し	→or←+B
夢桜	ジャンプ中↑以外+AorB
●必殺技	
花蝶扇	→+A
龍炎舞	←+A
飛翔龍炎陣	↓+B
必殺忍蜂	→+B
ムササビの舞	・↑+AorB ・ジャンプ中↓+A （ボタン押しっぱなし）
白鷺の舞	↓+A
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↘→+B
鳳凰の舞	↓↙←+A
水鳥の舞	↓↘→+A

キム・カッファン 技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	→or←+A
殺脚投げ	→or←+B
●必殺技	
飛燕斬	↓+B
飛燕斬・下降	強飛燕斬上昇中↓+B
半月斬	←+B
飛翔脚	ジャンプ中↓+B
流星落	→+B
空砂塵	↓+A
●超必殺技	
鳳凰脚	・↓↘→+B ・ジャンプ中↓↘→+B
鳳凰天舞脚	ジャンプ中↓↙←+B

クリス 技コマンド表

●投げ技	
ステップターン	→or←+A
エリアルドロップ	→or←+B
●必殺技	
スライドタッチ	→+A
ハンティングエア	↓+B
シューティングダンサー・スラスト	←+A
シューティングダンサー・ステップ	←+B
グライダースタンプ	ジャンプ中↓+B
●超必殺技	
ツイスタードライブ	↓↙←+B
チェーンスライドタッチ	↓↘→+A

プレイステーション

ATHENA
~Awaking from the ordinary life~

SNK／夢工房
2月25日予定
6,800円
サイキックアドベンチャー

基本設定を紹介！

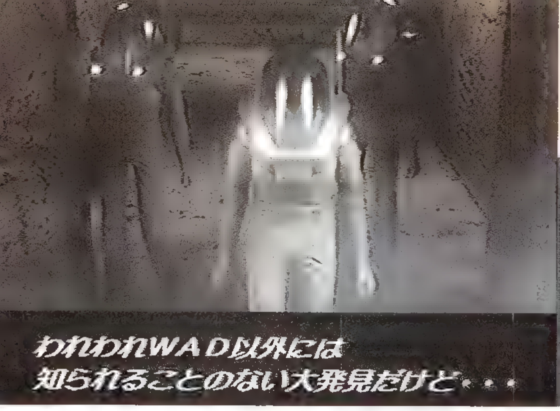
発表以来、沈黙を守り続けてきたソフトがついに厚いヴェールを脱いだ！ 来年2月発売へ向け、まずは画面写真&基本設定を公開だ！



ストーリーダイジェスト

序章

西暦2千年。シベリア山中にて発見された謎のミイラ。



オープニングムービーより。彼らが発見したものとは…。

表向きは電子工学のパイオニアでありながら、その実禁断の研究に手を染めるWADエンタープライズ（※）。その目的とは一体？

第一章

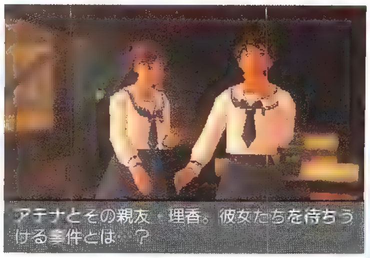
アテナの日常は、突然の終わりを告げた。親友、理香の探し物を手伝ううちに、目を覚ます彼女の未知なる力。そして迫りくる不気味な影。

この日を境にアテナは、戦いの渦中へと引きこまれていくのだった。

第二章

休日、ディノアクアリウム遊びにきていたアテナと理香は、突然のトラブルに見舞われる。崩壊し、混乱の極みにある施設。さまよう危険な生物たち。そして、姿を現す彼女の敵。

哀しい瞳の少年は、彼女に何を告げるのか。窮地の理香を救うべく、アテナはその能力をもって奔走するのだが…。

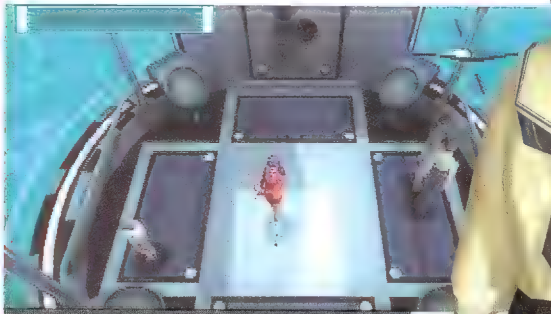


アテナとその親友・理香。彼女たちを待ちうける事件とは…？

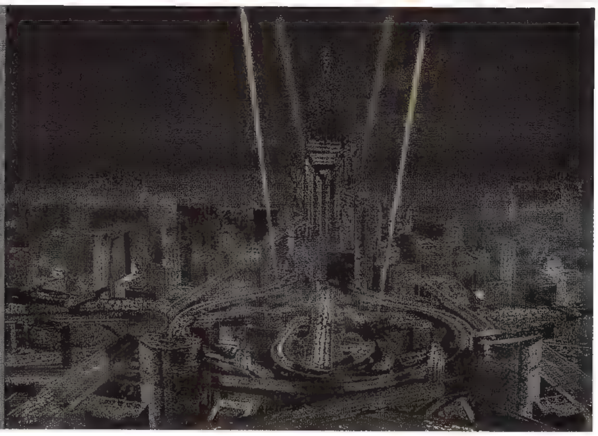
※WADエンタープライズ…アテナの住む街の中心にそびえ立つ超高層ビルがWADの本社。専門は電子工学でありながら、軍需産業、生体工学まで幅広く手を広げている。私設軍隊を持つ巨大組織。

ATHENA
Awakening from the ordinary life





ディノアクアリウムのエレベーター内。ここでも何らかの事件が発生するらしい



「ATHENA」の舞台となる街。中央にそびえ立つのは物語の鍵を握ると思われるWAD本社

キャラクター



麻宮アテナ

年齢：16歳　性別：女

本編の主人公であり、潜在的に超能力を持つ少女。清嶺学園高等部一年生。他人を思いやる優しさと、逆境に負けない芯の強さを併せ持つ。

ある日突然、秘められた超能力に目覚め、それに呼応するかのようにして発生するさまざまな事件に巻きこまれていく。

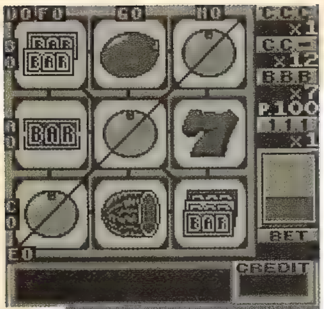
柏崎理香

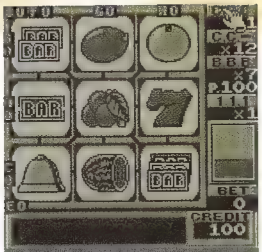
年齢：16歳　性別：女

アテナの小学校来の親友。よくいえばお茶目さん、悪くいえばオッチョコチョイ。感情豊かな少女で、学園生活の多くの時間をアテナとともにしていた。

アテナに一番近い存在であるが故に、彼女も事件に巻きこまれていく。

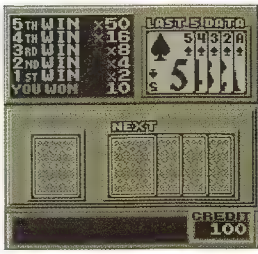
※画面写真は開発中のものです。


ラインがそろったら ダブルアップのチャンス!


「チェリーマスター」は実在するスロットマシーンなのだ



ダブルアップは「ハイ・ロー」と「ビッグ・スモール」の2種類。シンプルだけど燃えるのだ



男なら迷わずダブルアップ! もちろん女でも迷わずGO!

ネオジオポケット

ポケットカジノシリーズ

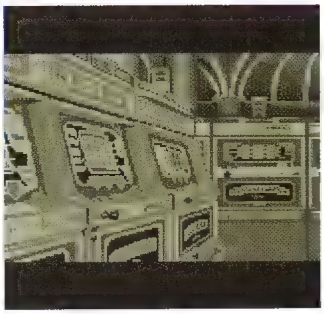
ネオ・チェリーマスター

NEO CHERRY MASTER™
ポケットカジノシリーズ
ネオ・チェリーマスター

※画面写真は開発中のものです。

スロットマシーンを忠実に再現!

ポケットカジノシリーズ第1弾は、実際のカジノゲーム機「チェリーマスター」をモチーフにした8ラインのスロットゲームなのだ。



SNK	12月25日予定
4,800円	バラエティ

ダブルアップ

ラインがそろったら、ダブルアップゲームのチャンス! ダブルアップは「ハイ・ロー」と「ビッグ・スモール」の2種類あり、勝てばさらなるスコアアップが狙えるぞ。

2つのゲームモード

「シンプルモード」と「オリジナルモード」を搭載。さらにオリジナルモードは、チェリーマスターを簡単に楽しめる〝レギュラーステージ〟と、カジノのオーナー気分で細かいマシンセッティングができる〝プロステージ〟に分かれているのだ。

ネオジオポケット

めろんちゃんの成長日記

めろんちゃんの秘密に迫る!

いろんな秘密を持っているめろんちゃん。今回はその27の秘密(ウソ)のなかから、幾つかをピックアップして紹介していこう。



SNK/ADK	発売中
3,800円	育成シミュレーション

秘密のアルバム

めろんちゃんの日記とアルバムは「こどもべや」のどこかにランダムで隠されていて、これを探し出すことで見ることができる。

ただし、めろんちゃんにアルバムなどをのぞいているのがバレると嫌われちゃうので注意!

またアルバムなどがのぞかれていると知っためろんちゃんは、隠し場所を変えることがあるぞ。

めろんちゃんに彼氏が?

なんと、めろんちゃんに彼氏ができる!? ある2つのパラメータが75を超えると「こどもべや」のどこかに彼氏の写真が飾られるようになるのだ。ちょっとショック…かも!?

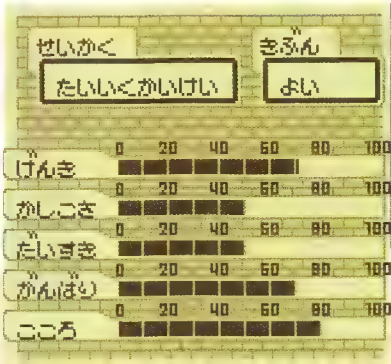




育ちかたによってはこんな格好にもなっちゃいます。寝る時はパジャマを着せてあげようね

めろんちゃんの性格は容姿、言葉づかいなどに反映される。

・ふつう…おしとやか系、妖精系、「○○○おはよう」
・よい…メガネ系、天使系、「おはようございます」
・高飛車…髪しばり系、エルフ系、「おはよう○○○」
・悪い…コギャル系、悪魔系、「よう」
・体育会系…黒髪系、ネコ系、「○○○おはようス」
・暗い…地味系、植物系、「おきた」



性格はオプションボタンでいつでも確認できるぞ

キャラクターテキスト

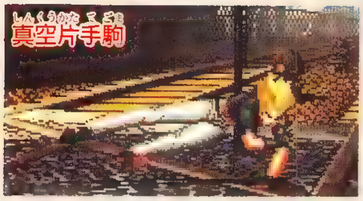
二階堂紅丸



KOF界一のフェミニストにしてナルシスト二階堂紅丸に迫る!!

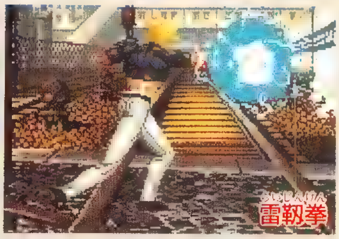
Thank You !

必殺技



真空片手駒

片手をつきそれを軸にして体を回転させ相手を飛ばす技



雷靭拳

雷を纏った拳をくり出し、相手をしびれさせるゾ！



反動三段蹴り

移動しながら3回蹴りをくり出す技



居合い蹴り

素早く膝蹴りを出す。紅丸の攻撃の主軸となる技



スーパー稲妻キック

雷をまといつつバック転をする技



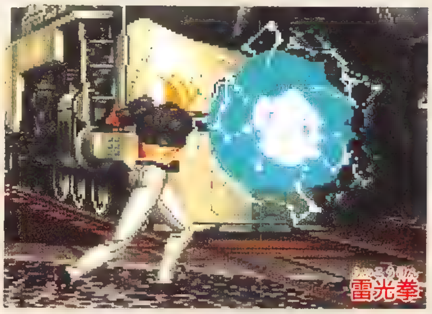
紅丸コレダー

相手をつかんで雷に包むというコマンド投げ



エレクトリッガー

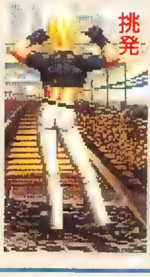
コレダーの強力版。しびれ方も強力です（笑）



雷光拳

雷靭拳を大きくしたような超必殺技。ガードされると硬直が長いのが難点

ポーズ



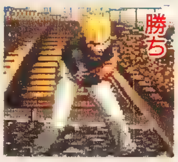
挑発

こちらに見せる背中が超セクシー♡



タイムオーバー負け

額を押さえて静かに負けを悔しがります



勝ち

今年から加わった新勝ちポーズ



登場

『'98』で新しくなった、「覚悟はできたかな」

衣装



KOF'98(Bボタン)

黒。腹も出てます。セクシー♡



KOF'97(ADV2P)

全身薄紫バージョン



KOF'96(2P)

ズボンが赤でちょっと派手



KOF'95(2P)

2Pは銀髪が基本



KOF'94(1P)

スタンダードは黒と白

プロフィール

格闘スタイル：シューティング
誕生日：6月6日
年齢：21歳
出身地：日本（日米ハーフ）
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
趣味：スカイクルージング
好きな食べ物：刺し身、パスタ
得意スポーツ：クレー射撃、高飛び込み
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく、後悔

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回21位　第2回14位　第3回32位　第4回21位　第5回42位　第6回27位　第7回44位

※プロフィールおよび技の写真は「KOF'98」のものです。人気投票の順位は総合順位です。

常にパーフェクトを目指し己を磨く男、紅丸の魅力に迫る!!

恵まれた環境で生まれ育った紅丸

米国人と日本人のハーフということで恵まれた容姿を持ち、目立ちたがり屋でナルシスト、おまけに女の子にはむちゃくちゃ優しく、世界的に有名になることを夢見ているという紅丸は、実は財閥の御曹司だったりする。

しかもその財閥、手広く色々なことをやっていて、不況なんか関係ないというぐらい安定しているという話から、かなり大きな財閥らしい。

紅丸はそんな家の一人息子として生まれ、祖父と祖母それに両親に囲まれて何不自由することなく育った。

小さい頃からスポーツ万能で成績優秀。しかもハーフということで非常に目立っていたようだ。そして彼の女好きの姿勢はこの頃から現れていたらしく、女の子にはよくちょっかいを出していたらしい。

アメリカの大学をスキップで卒業したあとは、特に何の職にもついていないようだ。財閥の御曹司ということでお金の心配はまったくなく、働いていないというより、働く必要がないといったカンジで、好きなことをやって生きている。とはいうものの、一人息子である彼。今のところは家を継ぐ気はないようだが、いずれは家を継ぐことになるだろう。



女の子専用デモ。「いくぜ可愛い子ちゃん」いわれてみたい…

紅丸という男の生き方の美学

紅丸といえばやはりあの髪形。なぜあんな髪形をするようになったのかこっそり聞いてみると、あれは闘うために気持ちを切り替える〝スイッチ〟の意味があるのだという。

その切り替えのために、彼は毎回闘う前は、スーパーハードのスプレーを使って、1時間もかけてあの髪形をセットするのだという。

彼の得意スポーツであるクレー射撃は、13歳くらいの頃からはじめたらしい。そして、その腕前はオリンピック金メダル級とのこと。同じく高飛びこみも13歳くらいの頃からはじめたようだ。しかもはじめた理由が美しさを追求するためだというところが、いかにも紅丸らしいというカンジである。

自分に絶対の自信を持ち、何でもそつなくこなしてしまうように見える紅丸。だが、天性として備わった物だけに甘んじることなくさらに努力している部分があるように思える。努力してこそいい男。そんな彼なりのスタンスというか美学が見える気がする。

しかしながら、あれだけの容姿とモデル並のスタイルを持ち、目立つことが趣味という紅丸のこと。それならいっそ格闘技をやるよりも芸能界にでも入ったらいいのではないかとも思われる。事実、その件については紅丸自身も多少は考えたことがあるようだ。だが「芸能界ってめんどくさそうだから」という理由からやめてしまったらしい。

草薙京との出会い

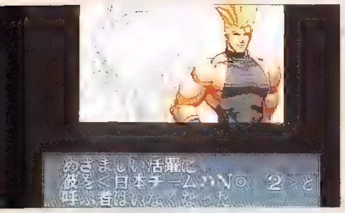
現在チームメイトである草薙京、大門五郎の2人とは全日本異種格闘技戦で知り合った。知り合ったというよりも、それぞれ大会に出場していたいわば対戦相手だった。

そして紅丸はこの大会で、当時まったく無名だった草薙京という少年に決勝で敗れ、2位の座にあまんじることとなった。それまでシューティングの天才として名を馳せていた紅丸にとって初めての敗北だったのではないだろうか。

その後、KOFという世界規模の大会に出場するため京とチームを組むこととなるが、一緒にチームを組みながらも「いつか必ず京に勝つ!」という気持ちが常に紅丸の中にはあるようだ。

そして『KOF'97』大会終了後、日本を出国した彼は世界各国の格闘大会で素晴らしい功績を残し、その結果彼を〈日本チームのNO.2〉と呼ぶ者はいなくなったという。

京との再戦を果たしたかということは分からずじまいだが、いつかまた2人の対決を見てみたいものである。



彼は強さと美しさをどこまで究めるのだろうか?

相関キャラ

草薙 京

草薙流古武術の正統伝承者にして現当主。15歳で父を越えたというその格闘センスは天才的である。



好敵手の2人。本気を出した闘いの結果はどうなるのだろうか?

大門五郎

元柔道の金メダリスト。柔道の強さに限界を感じ引退。全日本異種格闘技戦において、京や紅丸と知り合う。



そして彼もまた己の道を歩むこととなる

ワンポイントキャラクターレッスン

紅丸の得意スポーツクレー射撃に迫ってみよう!!

クレー射撃とは?

クレー射撃は、ショットガン(散弾銃)による標的射撃の競技のこと。1900年オリンピック・パリ大会からオリンピック種目に加わり、そして1907年には国際射撃連合が設立されている。

この競技は、大きく固定標的射撃と移動標的射撃の2部門に分かれ、さらに移動標的射撃は、形態により3部門に分かれている。

競技は、標的をクレー放出機で空中に放出し、これを散弾銃で射撃して標的が明らかに粉砕されたものを命中とし、その得点数によって順位を決定する。

クレー射撃の歴史

その発祥の地はイギリスで、1750年頃にはかなり発展していたらしい。古代ローマが幅をきかせていた18世紀のイギリスでは、野生の鳥獣はすべて国王の所有物とされていた。この特権は貴族や大地主にも与えられており、これらの特権階級は自分たちに都合のよい猟区を作り、社交競技として狩猟を意のままに享楽していた。

その一方で一般市民たちは狩猟に対して厳重な規則を課せられていて、違反者は厳罰をもって処せられるという。

多くの中産階級の狩猟家たちは、これに強く抗議したものの受け入れられず、仕方なく狩猟にかかわる射撃スポーツを求めて、さまざまな方法が試みられた。そして生まれたのが、生きた鳥(多くは鳩)に古帽子をかぶせ、射手の合図で、帽子につけられたヒモを引いて鳥を飛び立たせ、これを射撃する競技である。

これはピジョンシューティングと呼ばれ、1832年にオールド・ハット・クラブが結成されてからは、多くの射撃クラブが結成され競技がおこなわれるようになった。また、トラップ(落とし穴)を作ってその中に鳥を入れ、フタにつけたヒモを引いて鳥を舞い立たせる方法や、金属製の組み立て箱をトラップとして使用する方法が考えられ、トラップシューティングという名称も生まれた。

やがて1880年ごろ、生きた鳥に変わって粘土(クレー)と川砂をまぜて素焼きして作った標的、すなわちクレーピジョン(粘土の鳩)がイギリスのマッカスキーによって完成された。そしてこれを機にクレー射撃は競技として飛躍的に発展することとなった。

現在の標的は、ピッチと石灰を練りかためて作られており、クレーは含んでいないが、それでもクレーという言葉が今なお使われている。

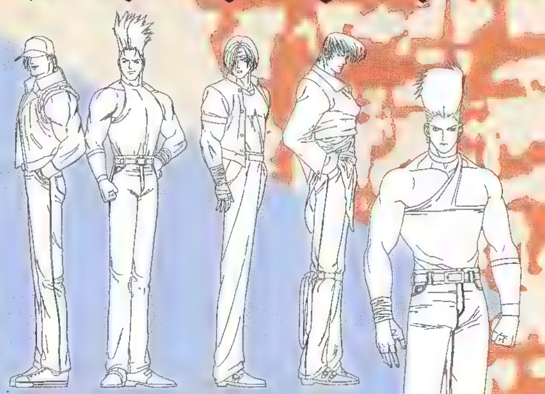
〈参考文献〉日本体育協会監修「現代スポーツ百科事典」(大修館書店)

設定原画



デザイナー様からの一言

紅丸担当が決定したのは、まだ研修を終了して間もない頃でした。
力不足の新人にまわってきて、こいつもあわれだなと思っていると、案の定というか、やはりというか、『'94』ではオカマに間違われることもしばしば…。オカマだけはなんとかしなければと、それからは「脱オカマ」を蔭の目標としてやってきたのですが、早いものでもう5年。ここまでやってこれたのも、みなさまのおかげと思っています。
中でも数あるアクションに「雷」という紅丸の個性を与えてくれたエフェクト担当の方をはじめとする開発スタッフの方々、そして何よりも、紅丸を愛してくださるユーザーのみなさんには大変感謝しております。
髪形や、ナルシストなところなど、少々アクが強いキャラクターで、万人受けする(特に男性には)タイプではありませんが、これからも、どうぞよろしくお願いします。



Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 紅丸のモデルになった人物はいるのでしょうか?

A ○ョ○ョのポ○ナレ○です。

Q このキャラクターが生まれたきっかけやエピソードなどを教えてください。

A カッコよくて美しくてお金持ち、そのうえ格闘の天才というパーフェクトなまでの設定を持つ彼ですが、「こいつはナルシストだ」の一言から、'94の時はオカマ扱いされてました。健全な男なのに…。

Q '98で変更になった服を作ってくれたのは誰なんですか?

A デザイナーの友達に作ってもらいました。

Q '98から好きな食べ物にパスタが加わりましたが、パスタの中でも特にどんな物が好きですか?

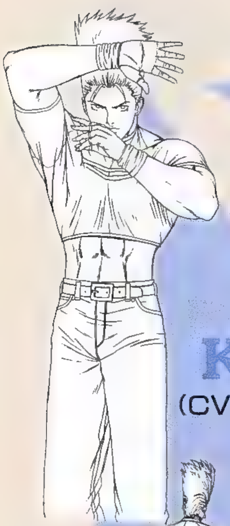
A 手長えびとホウレン草のパスタです。

Q なんでおたくが嫌いなんですか?

A 生理的に嫌いらしいです。



▶キャラクターテキスト

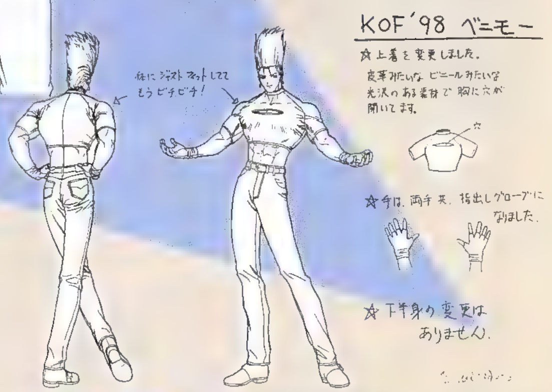


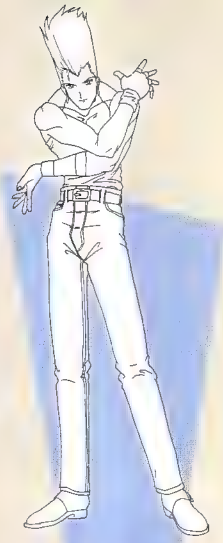
KOF'97
(CV/モンスター前塚)





KOF'98
(CV/モンスター前塚)









KOF'96
(CV/モンスター前塚)

必殺技一覧



	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98
●必殺技					
雷靭拳（らいじんけん）	○	○	○	○	○
空中雷靭拳（くうちゅうらいじんけん）			○	○	○
真空片手駒（しんくうかたてごま）	○	○	○	○	○
スーパー稲妻（いなづま）キック		○	○	○	○
居合い蹴り（いあいげり）	○	○	○	○	○
反動三段蹴り（はんどうさんだんげり）		○	○	○	○
紅丸（べにまる）コレダー			○	○	○
●超必殺技					
雷光拳（らいこうけん）	○	○	○	○	○
エレクトリッガー				○	○

特選メッセージ

KOF'94
●勝利メッセージ
・オレ様の美貌も強さも到底真似することはできねえよ!（VS主人公チーム）

KOF'95
●勝利メッセージ
・かなり性格歪んでるんじゃねえか! そんな考え方は早死の元だな!（VSライバルチーム）

KOF'96
●勝利メッセージ
・悪の美学があんた等にはあるが、オレの美学には到底及ばないな!（VSボスチーム）

KOF'97
●勝利台詞
・I LOVE YOU

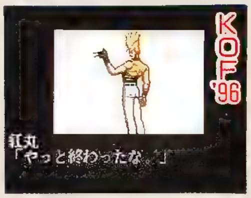
KOF'98
●勝利メッセージ
・いったい何にしびれてる? 電撃か? それとも俺の美貌にかい?（VSエディット）

エンディング



次の闘いの約束をして、それぞれの道に戻る3人





そして、新たな闘いが待っているのだった

闘いが終わり、新たにそれぞれの道を歩み出す3人



準主人公チーム（キム、ジョー、紅丸）



俺が最強ってみんなでいってりゃ世話ないよね



やっぱり日本最強はこの3人!!

偽主人公チーム（大門、紅丸、真吾）

不思議そうにホースを見つめ、何をしたの? 紅丸…



NO.2チーム（ロバート、アンディ、紅丸）

なんで喧嘩してるんでしょうね、この2人は(笑)



次号予告

次回のキャラクターテキストは、最強の虎ことロバート・ガルシアの登場だ!! 資産家の息子に生まれ育ちながらも、自分の手で栄光をつかみたいと格闘技に打ちこんでいるロバート。そんな彼の魅力と生きざまに迫っていくぞ!

さかなのさんぽ

vol.32 生駒治美連載



ナコルル
『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』
©SNK 1998

生駒治美が、ありのままの自分の姿を話してくれるこのコラム。いつも楽しい話をしてくれる治美姉。みんなも楽しい気分になってね♡

いろんなことに出会えた1年… そんな今年を振り返る

生駒治美 いこま はるみ

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』カン吉、『ムチッ子物語』テントウムシ花子、『発明BOY カニパン』ナッツ、『おじゃる丸』金ちゃんでも活躍中。SNKラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。

年のはじまりは風邪との戦い…大変だった幕開け

空を研ぐような冷たい風がうなじのあたりを吹き抜け、全身に冬将軍の到来を感じる。また師走の慌ただしさがやってくるのだ。忙しいことはありがたいことであるが、やはり風邪との戦いのこの時期は自己管理が大変だ。現場で1人でも風邪をひいていると、必ずちょうだいしてくる私は、やはり身体を構成しているすべての器官までもがタダでは転ばない大阪人気質なのであろうか？ カンベンしてくれ。

そういえば、去年の年末も風邪をこじらせ、延々2ヵ月間に渡ってぼろ雑巾状態で仕事していた。一時しのぎの病院通いが何日続いたことか。あの時の喉の痛みは、今思い出しただけでもぞっとする。

振り返ってみると、今年はそんな最悪の状況からスタートしていたのだ。おまけにそんな時に限ってライブやねおちゅぴCD収録やらでてんてこまい。体調的に、歯車がずれていた冬の時期だったな。

念願のアニメ出演 ついにかなう そして主役も…!!

軌道に乗りはじめ忙しくなってきたのは、今年も半ばにさしかかろうという頃だった。

おかげさまで初めてのアニメ『こどものおもちゃ』から、『夢のクレヨン王国』『ひみつのアッコちゃん』『発明BOYカニパン』と徐々に仕事をいただけるようになり、『浦安鉄筋家族』『おじゃる丸』そしてついに主役Getだぜ！の『ムチッ子物語』とアニメレギュラーも増え、おまけにラジオまで1年以上も続けさせていただいてまして、ほんまありがたいことであります。大阪ではアニメ収録などはしていないので、いつかいつかきっとやってみたいとずっと思っていたのだ。

だから、今の状況はやっと曙光を見出すにいたったって感じ。私は特に『こどものおもちゃ』という素晴らしい作品からスタートさせてもらえ、その後も面白い作品にたくさん出会えている。おまけに数々の人気声優さんと一緒に仕事をさせてもらっているラッキーな奴なのだ。みなさんの技を盗みながら、倦まずたゆまず精進していかなきゃね。

いろんな刺激をもらった1年 来年もよろしくね

そうそう技で思い出したけれど、『おじゃる丸』で小町役の西村ちなみさんがスーパーテクニックを披露してくれたことがあったな。小町ちゃんが叫びながらぐるぐるまわっている状況を、声まで振動させて表現してしまったのだ。さすがのみんなもびっくり。

それと、作り声ナンバー1はキスケ役の上田裕二さんだろう。素晴らしい。アオベイ役の一条和也さんも器用に色々な役をこなしている。わたしゃ、バレーダンサーには大笑いさせてもらった。

アッコちゃん役の山崎わかなさんは、普通アクションや叫びの時は絵の動きに合わせて身体も多少動くのに、そんな時でもひょーひょーと声だけで演技できてしまうのだ。おまけに流れるような台詞とアドリブまわし。さすがだ。

その他、アドリブの女王こおろぎさとみさんなど、上げたらキリがない。改めて考えてみると、こんな高品質で豊富な材料がつまった環境に身を置かせてもらっていたのだ。ありがたやーありがたや。…って今ばばあ入ってたな。私はじじいやのに…。すまん。

今年は本当に色々な声優さんや素敵なスタッフから刺激をいただきながら、どっぷりとアニメにつからせてもらった感じ。ラジオの方でも2枚もCD出させてもらったし、たけしくんとみかちゃんはKOFに出場したし！

ちゅぴらーさん同士友達の輪が広がっているみたいだし。一つ一つのつながりが、大きな泉を作っていくんだなって。

その自分を写す泉をにごらせないように、いっぱい取って体調を整え、ビタミンCをゆっくりまったりマイペースで来年はいきたいでおじゃる。

次の年もよろしくね!!

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんは、SNKの悪役キャラの中では、誰が一番好きですか？
また、どんなところが好きだと思いますか？ 気になるので教えて下さい！
●PN／高見氷佑（広島県）

A やはり山崎竜二でしょう。あの豪快なキレぐあい、お見事というしかないでしょう。巨体な身体つきというわけでもないのに、精神面では動物的魅力を感じさせてくれる。今までの悪役から一歩前へ抜きん出てるよね。あのいやらしい笑いがたまりませんな。

生駒治美への質問を募集するぞ！ 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！

採用された方には、生駒治美のサイン入りポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ1月号」係

みんなのおハガキ、待ってます♡



PROFILE 安井邦彦（やすいくにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、KOF京）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

Hello, Goodbye

安井邦彦連載 Vol.30

心に残る少年時代の誕生日の思い出とは…

八神庵役声優・安井邦彦が贈る、元気一杯連載コラム！
今回は12月ということで、安井さんのハッピーバースデイの思い出について語ってくれたぞ。
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

何かとせわしない12月少しテレくさいけど…

みなさん、こんにちは。いつの間にか木枯らしが吹き出して、街を彩るイルミネーションがひときわ美しい季節になりましたが、いかがお過ごしですか？

毎年思うんですけど、この12月は1年の最後の月ということで、何かとせわしないですね。冬休み、冬のボーナス（これはオトナだけだね）、クリスマス、じきにお正月と世の中みんなそわそわしてるみたいで、本当に〝師走〟とはよくいったものです。

おっといけない、また前置きが長くなりそうなのでそろそろ本題に入りますが、今回のテーマ、このNF1月号が12月発売ということで、僕の誕生日の思い出話をして欲しいといわれてしまいました。

確かにタイムリー（？）で安易な（いやいや…）ネタではありますが、何となくテレくさいので今まであえて触れずにきたのです。でもついにきてしまったという感じですかね、ハハハハ。よーし仕方がない、こうなりゃざっくばらんにいってみるかァッ…！とはいったものの、誕生日の思い出…思い出…？

誕生日の思い出はなつかしい家庭の風景

うーん、そうですねえ…誕生日が一番待ち遠しくて嬉しかったのは、やっぱり子供の頃ですねえ。なぜかというと、当時我が家は祖父母に両親、兄弟3人という7人家族でね、晩ごはんの時も人数が多いから、順ぐりのメニューでそう毎日自分の好きなものばかり食べられなかったんです。特に僕は好き嫌いの多い子供だったから、ハハハ（でも今ではほとんど何でも食べますよ。念のため）。

さて、そこで誕生日。実は誕生日の夕食だけは特別に、自分の好きなものを堂々と母親にリクエストできる権利というものが、我が家にはあったのです、ハハハハ！

しかもその日は、普段はお土産とはほとんど縁のない僕らにも、勤め帰りの父親がいそいそと（パパ失礼！）、ケーキを買ってきてくれるのです！ そしてそれを食後に家族そろって食べるのですね。

「誕生日おめでとう！」といいつつ、『三ツ矢サイダー』を飲みながら…。ああ、何て古典的でなつかしい家庭の風景だろう…！

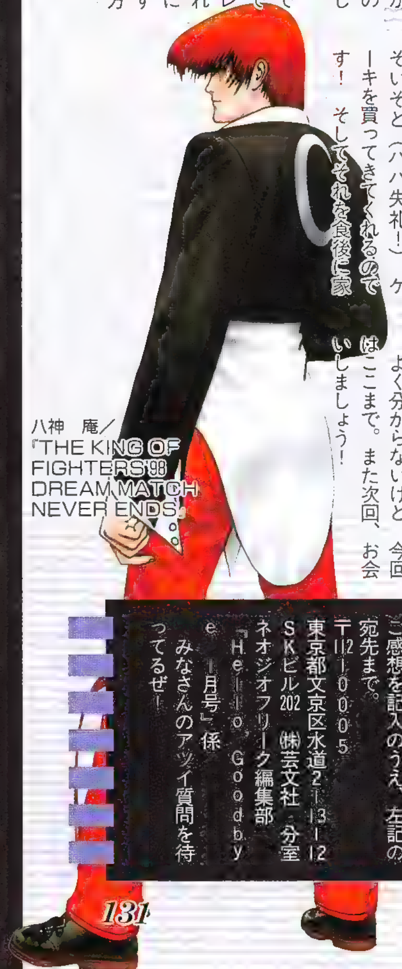
でも、そう思うのはひょっとして僕だけかしら…？ みなさんのお宅の〝誕生日〟は一体どうなんでしょうね…？

暖炉のあかりのようなほのぼのとした記憶…

ま、いずれにしろ、一人暮らしの今の僕からみれば、親子、家族でケーキを囲んで祝う誕生日の思い出は、ほのぼのと心の奥にともる暖炉のあかりのようなものですね…。何かさみしそう、ハハハ！

コロッと話が変わりますが、12月生まれのKOFキャラクターって多いんですねえ…。いわれてチェックしてみたら、本当にそうだった。僕と同じ日に生まれた草薙京も、家族でケーキを囲んで三ツ矢サイダー飲むのかな…。ウウッ、何か泣けてくるぜェッ！ ハハハ。

よく分からないけど、今回はここまで。また次回、お会いしましょう！



八神 庵／『THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS』

安井邦彦のおヤスイ御用だ！II

Q：俺にとって京は宿敵って感じですが、安井さんにとって草薙京とはどのような存在なのでしょうか？
●小峯知佳さん（埼玉県）

A：草薙京…？ だから、奴も12月12日生まれで、きっと家族でケーキを囲んで三ツ矢サイダー飲んで、ウウッ…まァ、それは置いといて、そりゃあもちろん、八神庵にとっては、奴はいつかこの世から消し去りたいにっくきKOFの主人公以外の何者でもありません。フフフ、今に見ていろよ…（キャーッ!!）。

でもやっぱりハンサムだよね、足長いし…。

それとユキちゃんだけど、大丈夫なのかなあ…？ 10月号の表紙見て思ったんだけど、後ろから庵を見つめているユキちゃんの目が普通じゃないような気がするんだよねえ。みなさんもそう思いません？ さあ大変だ!! ハッハッハ!!

安井邦彦への質問を募集するぞ！ 採用された方には、安井邦彦サイン入り八神庵ポスターをプレゼント!! はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『Hello Goodbye 1月号』係

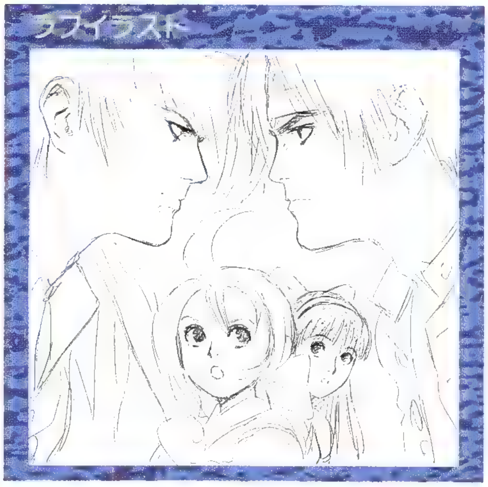
みなさんのアツイ質問を待ってるぜ！

NFカバーイラストコレクション・1998

イラストレーターのヨコとつき！

　初出やここだけの描き下ろしも多数あることで人気の高い、ネオジオフリークの表紙イラスト。
　今回は過去１年間の表紙イラストを、イラストレーターのコメントつきで一気に紹介。さらにオマケでラフイラストも公開しちゃうぞ！





2月号

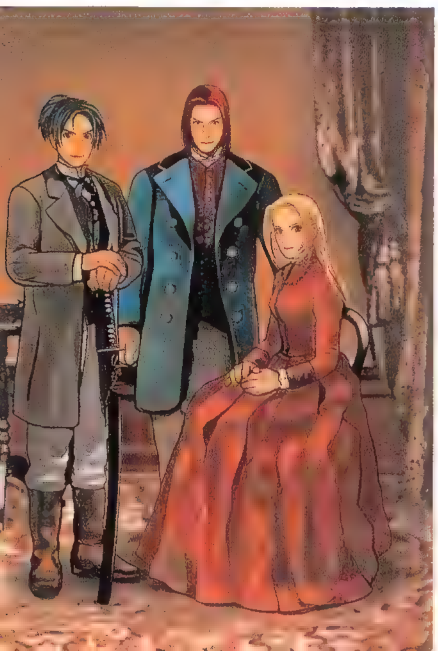
（1月9日発売）

京&庵&ナコルル&あかり

　新年号用描き下ろしイラスト。この1年の展開を予想させるものになっている。

イラストレーターから一言

●1月発売なので、今年もコイツら（京&庵）は戦うぞっ、というところを絵にしてみました。
（森　気楼）



4月号

（3月9日発売）

～幕末浪漫～月華の剣士

　こちらはNCD版『月華』メインイラスト。3人とも洋装が決まってるッス。

イラストレーターから一言

●ネオジオCD版『月華の剣士』のメインイラストです。幕末の写真館をイメージしました。
　キャラクターのコスチュームを変えてしまったり、色々冒険していますが雰囲気など気に入っています。（トンコ）

3月号

（2月9日発売）

～幕末浪漫～月華の剣士

　セピアが渋い、『月華』メインイラスト。広告用にカラーバージョンもあったのだ。

イラストレーターから一言

●『月華の剣士』メインイラストです。まったく新しいシリーズのはじまりなので、全員集合の図です。本当はもっと低い位置から見た絵にしたかったのですが、全員が見えるようにするには視点を上げねばならず、少し不満の残る絵になりました。　（森　気楼）





5月号

（4月9日発売）

リアルバウト餓狼伝説 2 THE NEWCOMERS

『RB 2』メインイラスト。ところであの足、やっぱりリックだったんだね…。

イラストレーターから一言

●RB 2のメインイラストです。先制されたテリーが反撃に移る直前のイメージでポーズを数パターン考えました。もう 1 つの案は、完全に負けたイメージになってしまったのでボツになりました。　（森　気楼）





7月号

(6月9日発売)

リアルバウト餓狼伝説 2 THE NEWCOMERS

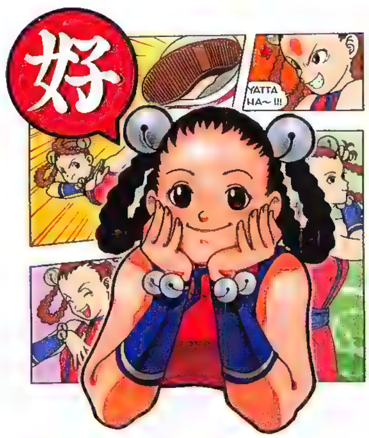
6 月号と対になる形で描かれたリック。背景は実写を使う案もあったとか。

イラストレーターから一言

●美国先住民男。ネイティブアメリカンには、以前から惹かれるものがあったので嬉しかったのですが、つかみどころのなさに泣かされました。リックはペインターで挑戦、途中メモリの割り当てミスでデータをとばしてしまいました。

「白井は明日から会社にきません！」と泣き言を発言。（白井影二）





6月号

（5月9日発売）

リアルバウト餓狼伝説 2 THE NEWCOMERS

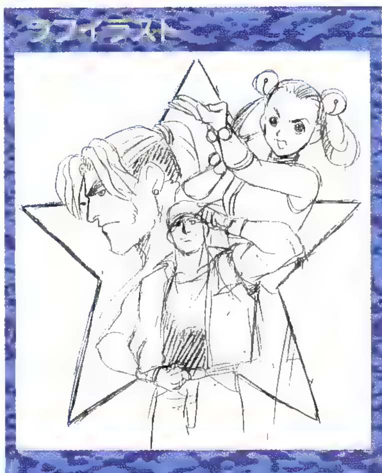
創刊 3 周年記念描き下ろし。ちなみにこの頃からMac使用が目立つようになってきた。

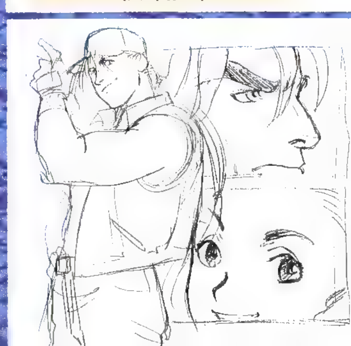
イラストレーターから一言

●一目瞭然的超元気娘。開発から頂いたイラストを見た時、「久しぶりに動きのいい子を描けるかな！」と喜んだのもつかの間、彼女の元気に振り回されたように思います。

はじめてMacをいじったのもこの時。玉砕。

（白井影二）





8月号

（7月9日発売）

SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝

『アスラ』初登場。今でこそ広告に使われているが、初出はこの表紙だったのだ。

イラストレーターから一言

●夜、半分寝かけの時に、電波が飛んできて思いついた構図のイラストなので、少し理性がゆるんでいる作品です。とにかく真っ赤な絵にしたくて、ひたすらグリグリ着色をしていました。目がすごく痛くて辛い作業でした。

（北　千里）



ラフイラスト





9月号

（8月9日発売）

10月号

（9月9日発売）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS

9月号&10月号で対になっているイラスト。さらにメインイラストとも連続性アリ。

イラストレーターから一言

●9月号と10月号の2枚は、同じパーティーの場面なので連続性を持たせようと思い、背景に最初考えていたアテナとケンスウをやめ、サカザキ親子をもってきました。また、9月号は手描きで、10月号はデジタルですが、同程度の絵を描くのにどのくらい作業的に差があるのか試してみました。

（森　気楼）

ラフイラスト

















ラフイラスト

11月号 (10月9日発売)

SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝

去年（畳に寝転ぶ色）に続いてお色気タップリ11月号。もしや来年の11月号も…!?

イラストレーターから一言

●このテーマは、確か「らぶらぶ」だったような…。ああ、そういえば作成途中では、バックがピンク色をしていました。途中で猛烈に恥ずかしくなって、人様に見られる前にこっそり青に変えちゃいました。

（北　千里）

12月号 (11月9日発売)

幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜

楓＋新キャラ3人（骸は…!?）集合図。裏表紙と比べて見るのも楽しい。

イラストレーターから一言

●NF12月号の表紙で、「あれ？　キャライラストと同じ絵だ」と思った方もいるかと思います。実はこの表紙を描く時点では、まだメインイラストができてなかったのです。じゃあどうするというので、今回はトンコ先生が先に描いたキャライラストを使うことになり、私NAO Qが（同じ号の裏表紙の広告イラストと一緒に）デザインすることになったわけです。やっぱりゾンビ（ビーストバスターズ2）が表紙じゃダメか。

（NAO Q）

●『月華の剣士』第二幕のキャラクターイラストをNAO Qさんにレイアウトしていただきました。フクロウが目立っています。NAO Qさんどうもありがとうございました。

（トンコ）



ラフイラスト





1月号 (12月9日発売)

幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜

そして今月号の表紙は『月華』第二幕メインイラスト。来月は新年号描き下ろしだ！

イラストレーターから一言

●『月華の剣士』第二幕メインイラストです。古い邦画のポスターを参考にして、デザイナーさんとあれこれ考えて作りました。

（トンコ）

シリーズ企画

イラスト講座

第10回講師▶ 桜城やや



プロフィール

●出身地：福島県いわき市（現在は東京都在住）
●好きな漫画家：川原泉、清水玲子、皆川亮二、島本和彦
●好きなイラストレーター：笠井あゆみ、村田蓮爾
●趣味：読書（漫画も小説も）
●好きな画材：ぺんてるえふで・ネオセーブル。私はこれがないと色が塗れません（本気!!）

いつも熱いお便りを送ってくれる投稿戦士の皆様に、カラーイラストの描き方を紹介しちゃおうとはじまったイラスト講座も今回で10回を迎えることになりました。これからも色々な方に登場していただく予定なのでよろしくね!!
さて今回の講師は、ネオジオフリーク編集部制作『KOF'97〜アンソロジー』挿絵や、『イラストノベルスKOFオロチ完結編』のカラー口絵を描いていた桜城やや先生の登場です♡

広告の裏に落描きしてました

——イラストを描きはじめたきっかけは何ですか？
「イラストは気がついたら描いてました。落書きだったらそれこそ幼稚園に入る前ぐらいから、おばあちゃんにもらった広告の裏などに暇さえあればずっと描いていて…。
小さい時はお姫様が大好きだったで、『ベルバラ』のマリーアントワネットとか、人魚姫とか女の子ばっかり描いてましたね」

——漫画はいつ頃から描きはじめたんですか？
「漫画は確か小学校4年生ぐらいの時に、自由帳に描いたのが最初でした。ラブコメ路線の少女漫画みたいなものを描いていた気が…。
ちゃんとした道具を使って描きはじめたのは中ーで、その頃はアニメのパロディモノを描いてました（笑）」

——ペンネームの由来は何ですか？
「桜が好きなんですよ。普通の〝桜木〟だとインパクトが弱いので〝木〟を〝城〟に変えました。〝やや〟はひらがな2つくっけたら可愛いかなと思ったのでこうなりました。
〝やや〟って赤ちゃんという意味もあるんですよね。つけた時は全然気がつかなくて、ずいぶんあとになってからそのことに気がつきました」

——影響を受けた漫画家は誰ですか？
「絵柄的には麻々原絵里依先生の影響を受けましたね。私的に体のバランスとかが理想的なんです！
作風は、昔から少女漫画が好きでよく読んでいたので、少女漫画全般から受けたというカンジじゃないでしょうか？」

色気のあるモノを目標にしてます

——漫画や絵を描く時に意識しているのはどんなことですか？
「色気ですかね、やっぱり。まあ、描いているものが描いているものなので（笑）。
どんなイラストでも漫画でも、どこかにポイントとして色っぽさを出すように心がけています。目元とか口元とか…。私は男の人の節っぽい手に色気を感じたりするのでそういうのを絵で表せたらいいなぁと思ってます」

——漫画や絵を描く上で目標にしていることは何ですか？
「人の心を動かすことができるものかな？ 可愛いとか、幸せとか、かわいそうとか…。なんでもいいからそういう人の感情に訴えかけられるような、感想の残る漫画なりイラストなりを描いていきたいと思っていますが…」

ネタは時々降りてくるんです（笑）

——漫画のネタはどうやって考えますか？
「時々、キャラクターにいわせてみたい言葉とかシチュエーションが降りてくるんです。そんな風にしてふと降りてきたものをストックしておいて、そのストックを継ぎ足しながら、それが使えるストーリー



グッズ（レターパッド）のイラスト。ケント紙、カラートーン使用


グッズ（下敷き）のイラスト。キャンソン、Dr. マーチン、エアブラシ使用

を考えていきます」

──構図やポーズはどうやって考えるんですか?

「まず最初に何を描くか、どんなモノを描くかなどのTPOに応じて曲をチョイスします。それで、それらの曲を聞いているうちになんとなくイメージが出てくるといった感じです。

大体ビジュアル系の曲を聞いてる時にイメージがわくことが多いですね。その手の曲にはいつもお世話になってます(笑)」

──画材は何を使っているのですか?

「モノクロは、インクは開明ドローインクゾルK、シャープペンは0.3㎜の芯を使ってます。ペンはおもにゼブラのスクールペンを使ってます。ここ2~3年は主線も何もかもスクールペンオンリーで漫画を描いてましたね(笑)。最近、ちょっと丸ペンも使うようになりましたけど。

トーンはアミはICメインで柄モノは使えるものなら何でも使います。筆ペンはくれ竹筆ぺん軟筆卓上がお気に入りです。でも最近どこにも売ってないんですよ~(泣)。

原稿用紙はIC。私はトレスしながらペン入れをするので、下描き用は薄めの110kgペン入れ用は135kgを使っています。

カラーは、主線にホルベインのブラックかセピア。紙はキャンソン、BBケント。着色はおもにDr.マーチンです。他には色鉛筆(STAEDTLER)、パステルなど、必要に応じて何でも使います。全体の色味を見るための試しの色塗りやポイントなどに、たまにコピックを使います。

筆は、細かいところなどには普通の極細の筆を使ったりしますが、それ以外はすべてぺんてるえふで(こだわり)。色々な筆を試してみたんですけど、これに勝るものはありませんでした」

投稿は気合いと熱意!!

──どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか?

「何事も積み重ねと思いこみが重要じゃないでしょうか。描いている時はひくつにならずに自分をとにかくうまいと思いこんで、自分をほめながら気分を盛り上げて絵に集中して描いて、仕上がったあとに見直しつつ反省して次回に活かしていくとか(笑)。

描く時の思いこみよりも、あとから反省することの方が重要ですね。反省なくしては上達はないと思うので」

──投稿して掲載されるコツとかを教えてください。

「投稿は気合いと熱意!! 編集さんに勝負を挑むようなつもりで熱意を伝えることが重要じゃないですかね。それこそ"俺の愛を受けてみろ!!"というような意気ごみで描いてみるとか(笑)。

気合いは絵に迫力として表れるものだから、それなりの気合いで描けば編集さんにもその熱意が伝わるのではないでしょうか」



㈱ブロッコリー発行『格闘の王様1』ピンナップより。キャンソン、Dr.マーチン、色鉛筆使用



1998年3月発行同人誌表紙。キャンソン、Dr.マーチン使用



1997年8月発行同人誌裏表紙。BBケント、Dr.マーチン使用

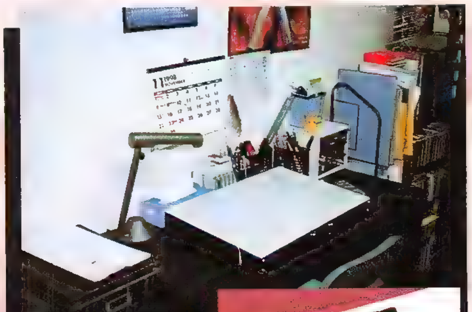
仕事場&画材紹介



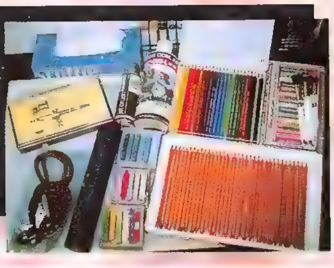
カラーの道具。着色はとりあえずDr.マーチンがメイン



資料棚とコピー機。ゲーム誌、音楽雑誌、ファッション誌など雑誌系が多いかも



仕事机周辺。作業中は色々と物が乗せられるように机はわりと大きめ



色鉛筆は最近新調したもの の活躍の場がまだないらしい



モノクロの道具。自分の使いやすい物を使うのが一番よいとのこと

ワンポイント お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト制作過程を大公開！　これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

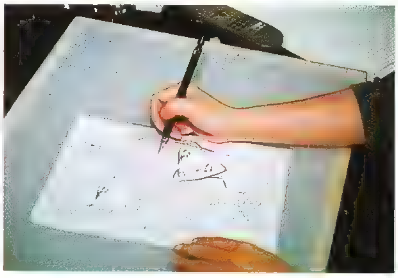
今回の使用画材

シャープペン（B）、消しゴム、スクールペン、カラーインク（Dr.マーチン、ホルベイン）、BBケント、筆（太、中、極細の3本）、エアブラシ、マスキングフィルム、ホワイト（Dr.マーチン）

1 下絵

まず、どのキャラを描くか決めて構図をイメージします。今回はネオジオキャラなら誰でも可ということなので、あまり描く機会のない楓にしてみました。

イメージが決まったらコピー用紙に下絵を描きます。私の場合、これをそのままトレスでペン入れするので、消しゴムをかける手間を考えなくていいせいか、かなりザクザク描いていきます。今回はメーカーチェックがあったのでこれでもいつもよりきれいに描いてるんです…（笑）。





下絵はイメージを決めたらザクザク描いていく

2 ペン入れ

下描きをトレスします。下絵は線が多いので、その中からこれぞという線を選びつつペンを入れていきます。時々間違えますが…（笑）。

まあでも、カラーだとどうしても下絵の時と着色後ではどうしても違ってしまうのであまり気にしません。色を塗りながら修正していけばいいかなぁ、と。さすがに修正不可能と判断した場合は新しい紙に描き直しますが。一からペン入れのやり直しが利くのがトレスのいいところですね。

今回は色味をきれいに出したかったので、人物をグレーで、葉をセピアでペン入れしました。グレーはあとから鉛筆で線を足すなどしてもあまり違和感がないので使いやすい色です。



線を慎重に選びそれをなぞってペン入れ



3 色つけ

肌から塗りはじめます。最初に水を塗って紙を少し湿らせ、薄く色を乗せます。影になるところは色を重ねて濃くしていきます。少しずつ色を重ねていくのが失敗しないコツです。Dr.マーチンは水溶性ですから多少の修正は可能なので、濃すぎたなと思ったら水を足して色を薄めます。濃い色と薄い色の境目が気になったらとにかく水でぼかして修正。

他の部分も同じ要領で塗っていきます。ぼかしだけだとインパクトが弱いのでポイントに強い色を置いてあげると華やかな印象が出ますね。

人物中心のイラストの場合、一番印象が強いのは瞳なので特に時間をかけて塗りこみます。光を多めに入れると少女マンガっぽくきらきらしたカンジになりますね。

背景は和風に着物の色のようなグラデーションにしたかったのでグレーとピンクをエアブラシで吹いて、最後にホワイトを入れて完成です。



瞳の着色には一番時間をかけるとのこと

PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入のうえ、
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　株芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「イラスト講座・桜城やや先生イラストプレゼント係」まで。
締切りは、1月8日必着。発表は3月号にて。なお、このプレゼントに当選すると、他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
11月号の当選者は、愛知県の杉浦理香さんです。おめでとうございます！

自爆でボンッ!

今回のスペシャルコミックはまたまた真吾が主役(?)で〜す♡　古いKOF参加者方々にはすっかりおなじみのルガール自爆ネタ。
過去の出来事を知らない真吾の運命やいかに!?



ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

ここに掲載されている商品の販売期間は1月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。
在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

KOFデスクトップキャラクター（Windows95/98対応）



❶Ver.1
（京・真吾・アテナ）

オリジナルスクリーンセーバー付き！



❷Ver.2
（庵・レオナ・ちづる）

あの京が！庵が！
あなたのパソコンの中におじゃまします!!

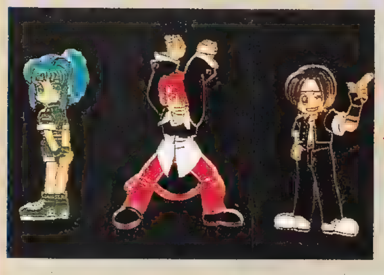
動作環境

OS	Windows95/98
CPU	ペンティアム90MHz以上
メモリ	16MB以上
HD空き容量	20MB以上
ビデオアダプタ	256色以上表示可能なもの
音源	Sound Blaster16互換

希望する番号を必ず明記して下さい

価格：各3,990円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：DTC-KOF

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



このピンバッチが買えるのはNFだけ!!

第7回ネオジオキャラ人気投票にてNF読者に選ばれた上位3キャラが、ピンバッチになったぞ!
イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ!!
3種類1セット

価格：2,625円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PB-NO-01

SNKオフィシャル ボイス目覚まし時計



❶草薙京
❷八神庵

在庫僅少!!

希望する番号を必ず明記して下さい

この商品は、在庫が大変少なくなっておりますので、お申し込みの前に必ずお電話で確認をお願い致します。

価格：各4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：VC-K&I-01

商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（「申込方法」参照）。※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　株芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ソフト

●ポケット格闘シリーズ キング・オブ・ファイターズR-1
価格:4,725円
商品番号:SRⅠ-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ ネオジオカップ'98
価格:3,990円
商品番号:SRⅠ-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ ベースボールスターズ
価格:3,990円
商品番号:SBS-NP-01

●ポケットスポーツシリーズ ポケットテニス
価格:3,990円
商品番号:SPT-NP-01

●めろんちゃんの成長日記
価格:3,990円
商品番号:SMS-NP-01

●将棋の達人
価格:3,675円
商品番号:SST-NP-01

●通信四人打ち どこでも麻雀
価格:3,675円
商品番号:SDM-NP-01

●連結パズル つなげてポンッ!
価格:3,675円
商品番号:STP-NP-01

上記ソフトの送料:D（送料一覧表参照）

周辺機器

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／商品番号：ASK-NP-01
対戦する時に必要な、接続するためのアイテム。

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／商品番号：AAA-NP-01
ハードとは別売りの電源アダプタ。

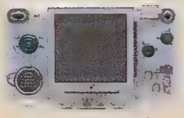
●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／商品番号：ASH-NP-01
周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン。

上記アクセサリーの送料：D（送料一覧表参照）

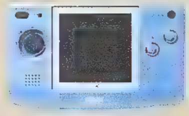
ネオジオポケット

ついに発売されたネオジオポケット!
8種類のカラーバリエーションの中から、君のお気に入りをゲットしよう!!

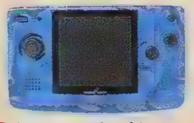

❶プラチナホワイト


❷クリスタルホワイト

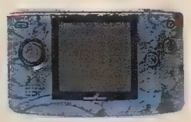

❸プラチナシルバー


❹プラチナブルー


❺カーボンブラック


❻カモフラージュブルー


❼カモフラージュブラウン


❽メイプルブルー

希望する番号を必ず明記して下さい

価格：各8,190円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：HD-NP-01

周辺機器

SOLD OUT!!

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,?90円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
ネオジオCD、CDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,730円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,310円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,260円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,260円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3,675円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

草薙　京ジャケット

価格：36,540円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-KYO-01
サイズ：S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格：10,290円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：G-KYO-01

八神　庵ジャケット

価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：J-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ

価格：20,790円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：L-IOR-02
サイズ：M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

ナコルル&リムルル フールリールキーホルダー

キャラクターのイラストつきキーホルダー。

価格：945円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PK-NR-01

Tシャツ

●ナコルル&リムルル
商品番号：TS-NR-01
●蒼月&火月
商品番号：TS-SK-02
価格：各2,625円
送料：D（送料一覧表参照）
サイズ：M・L
（希望サイズを必ず明記）

草薙 京ピンバッチセット

価格：1,050円
送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B-KYO-01

キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号：SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号：SH-RIM-02
価格：15,750円
送料：F（送料一覧表参照）
サイズ：23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）

リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格：52,290円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：CS-RIM-01
サイズ：L（Mサイズは売り切れ）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

SNKオフィシャルテレホンカードコレクション

❶餓狼・真吾・サイコチームの3枚1セット
❷怒・庵・アメスポチームの3枚1セット
❸オロチ・京・おやじチームの3枚1セット



オリジナルCDケースに入った豪華3枚組!


❶餓狼伝説チーム・矢吹真吾・サイコソルジャーチーム


❷怒チーム・八神庵・アメリカンスポーツチーム


❸オロチチーム・草薙京・おやじチーム

どのセットを希望するか必ず明記してください。

価格：各セット4,179円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TL-KOF-01

送料（手数料）一覧表

A=いくつでも300円
B=1セット100円、2セット以上200円
C=2セットまで500円、3セット以上800円
D=1セット500円、2セット以上900円
E=1セット700円、2セット以上1,000円
F=1セット1,000円、2セット以上1,500円
G=1セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括でご注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2〜3日、郵便振替では5〜6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2〜4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-9513
受付け時間 PM1:00〜PM5:00（土日、祝日を除く）

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO·GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1


ネオジオポケット本体（プラチナブルー）＋体験版ソフト（KOF R-1 &めろんちゃんの成長日記）セット
／5名（SNK）

2


KOFポスター'98
／5名（SNK）

3


SCITRON 10th Anniversary Special Sampler（非売品）
／5名（サイトロン&アート）

4


フローティングボールペン（非売品）
／5名（サイトロン&アート）

5


サイトロンCDポーチ
／3名（サイトロン&アート）

6


マネーアイドル・エクスチェンジャーポスター
／5名（アテナ）

7


マネーアイドル・エクスチェンジャーミニステッカー
／20名（アテナ）

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは1月9日必着。発表は3月号（2月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク11月号プレゼント当選者発表

①ザ・キング・オブ・ファイターズ京　PS版ソフト
五島健太郎・山口県／後藤真広・埼玉県／西圭子・徳島県／吉山正一郎・大阪府／真板雅弘・東京都

②SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝　ポスター
野寄陽平・静岡県／磯島茂・青森県／横田直久・埼玉県／幸山裕之・東京都／空山菜未絵・大阪府

③SCITRON 10th Anniversary Special Sampler
新井拓哉・富山県／川上広樹・香川県／山下緑・大阪府／桜岡大介・東京都／常世田優・埼玉県

④フローティングボールペン
岩堀恵介・東京都／村田篤彦・愛媛県／原孝雄・愛知県／小暮光男・埼玉県／金谷知幸・京都府

⑤サイトロンメディアホルダー
山本直樹・大阪府／小林達弘・岡山県／中山裕一・徳島県

⑥マネーアイドルエクスチェンジャーポスター
岡部知行・神奈川県／田中高正・千葉県／塚本貴人・青森県／倉本紗希・香川県／坂本智志・山口県

⑦マネーアイドルエクスチェンジャーミニステッカー
小林裕世・新潟県／八木崇・鳥取県／新村将之・静岡県／野々山仁・愛知県／小梁川浩樹・埼玉県／高藤真澄・滋賀県／工藤智矢・北海道／小原由貴奈・大阪府／川野恵里香・鹿児島県／畠山百乃・京都府／他10名

⑧京バッジ
藪崎緑・静岡県／細見幸代・兵庫県／月原浩二・愛媛県／小林勝樹・大阪府／冨樫舞・新潟県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

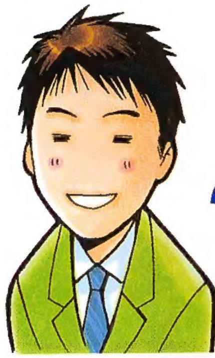
月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ



ラスボスはだれかな…?

イラスト/RURU

ストーリー/RURU&稲葉祥子



つづく

NEO·GEO FREAK 2月号予告

次号は1月9日発売　定価590円（本体562円）

幕末浪漫第二幕 月華の剣士
～月に咲く華、散りゆく花～

全キャラ対人戦攻略

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

連続技特集

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
サバイバーモード攻略・パートII

◆第8回ネオジオキャラクター
オフィシャル人気投票　結果発表

◆第11回イラスト講座
講師/硝音あや

◆キャラクターテキスト
ロバート・ガルシア（龍虎の拳シリーズ）

◆連載コミック
KOF炎の不条理劇場
SNK宣伝課中村はんの"今日もタルいわ"

◆声優連載コラム
生駒治美～さかなのさんぽ
安井邦彦～Hello, Goodbye
（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　1月号
1999年1月1日発行（毎月1回・1日発行）
第5巻第1号　通巻44号
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12SKビル202
TEL03-5395-6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／新井正信，林由貴恵
●編集スタッフ／脇田明美，小野省悟，片山恵子，稲葉祥子，上原朋之，中嶋竜，山崎誠，伊藤明照，若林貴明
●攻略スタッフ／修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，DSP-たろりん，モリスケ，輿女中秀麿，ハンター改，飲み頃KING，ヒデ本条，ONI-SUZUKI，ILP-ケンちゃん，Kaz　78年式，L. L. terra
●制作スタッフ／田原節子，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），松永一美，Faith，杉田デザイン・オフィス，渋川賢司，小野真由美
●サービス部／小林房子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，梶敏也，作花範男，高井美恵，中川真理子，宮崎有史，井口明，大島剛，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●編集部の陣容が大幅に入れ替わり、失われていた活気が再びよみがえってきた。編集は新卒中心から経験者中心にシフト。また攻略もフレッシュなメンバーで一気の若返り。読者編集志望者受付続行中です。（キャラ　勝俣）

●誰か俺の「抵抗力」知らない？　ってな感じで体、本気で弱ってマ～ス！　せっかく買ったZEUSもほとんどやってねーぜイェーイ！　そこで一句。
快方へ　向かう頃には　次の風邪
シャレにならん。（ベイビー♡　新井）

●怒濤の勢いで年末旅行決定！　傷心旅行との噂もあるが真実は秘密（笑）。大阪も名古屋も久し振り♡　でも費用を考えると…（滅）。今から極貧生活してお金貯めなくちゃ。そして、横浜はどうなる？（"う～ん♡"な　林）

●この号が出る頃には、恐怖の年末進行真っ最中…。全然嬉しくない。しかし、その後は楽しい楽しい冬休みが待ってると思うと頑張ろうという気になる…といいなあ。（マーズ　脇田）

●最近自分の壊れ具合が怖い。どうでもいいけど、友人たちはここを見て笑っているらしい。やめてくれ、マジで冬眠したいっすね。その前にちょっくら旅に出てくるか…。（冬眠　片山）

●かねて噂のコスプレイベントが、やっと来年2月14日に決まった…。ま、呑気な編集部だから仕方ないか。ところで『NFオフィシャル同人誌』の企画は一体いつに…？（朧あし　稲葉）

●元気がいいのはイイことだ…。最近僕的に素敵なゲームが増えてきた。今のオススメは『クッキングファイター好』。一度ご賞味あれ。良さが分かる同志求ム。（ピュッ、ピュッ!!　上原）

●ミッシェルガンのチケット買い逃し。ガスタンク復活ライブは田原嬢から強奪してでも手に入れねば。って、今月自分バンドのライブもあるじゃん。帰って練習しよ。（ストライキ　中嶋）

●先月末のとある出来事が原因でナイーブなマイハートがゴリけずられて、このごろの自分がのーみそぷー状態なのはわかってる。でもどうしようもないからふにゃらほれ。（一太郎　山崎）

●刹那でイマイチ勝てなくなってきた。やはり〝はじめだけ強い〟系統のキャラなのか？　おニューな戦法を考えなくては。話は変わって、ザンカン流習いてぇ～!!　あと、ゆーち辞める禁止。のみちん9兆禁止。ヒデ禁止！（鷹）

●最近、モスケロの財力に対抗して俺もM. T. Gゴリ買い炸裂！　…って、その前にする事が山ほどあるはず…。春奈ちゃん、亜矢子ちゃん、1年以上音沙汰なしでゴメンにゃ～。ちひろッチ、心配かけてスマンっす。（ゆーち）

●今さらながら周囲でマジックが大流行。しかも、みんな買いっぷりがスゲェ。まぁウルザだけで8発（BOX）剝いた俺にゃあ人のこといえんが。ストロークオブジーニアスデック対策が当面の課題ナリ。いえる。（DSP）

●最近の悩み。『Drum'n　Bass』がクリアーできない。『つなげてポンッ』のキャラカードが全部集まらない。睡眠不足、肩コリ、腰痛、運動不足、関節が痛い。って、本当に俺は10代なのか？（ハンター改）

●なんだかわからないうちに、鷹君から9兆ダメージくらった。ってゆーかなんなんだ？9兆ダメージって。ギャザって奥が深いのね。今度はたろさんから100万枚ドローをくらう予定…それもどーかと思うんだけど。（飲み頃）

●鷹とたろに、月華2の対戦でボコられた。ゆるせん!!　今に見ているべし!!　話は変わり、プレステの仮面ライダーを購入した。かなり笑える。そしてこのセリフ!!　でたなショッカー!!こいっ!!　最高。（ヒデ本条）

●どーも、ONI-Sです。最近はやるゲームがなく、パチスロをやる日々が続いております。もうけたお金で年末に大阪へ旅行にいくのですが、いって一体何をするんだろう？　ゲーム？　スロット？　まぁーいいや。（ONI）

●はじめまして、新人のILPっす。よろしくお願いします。まあ、挨拶はここまでとして、最近やるゲームがないっす。こう、僕を熱く燃えさしてくれるゲームを誰か教えてくれないかな。とりあえず月華2やっとこ。（ILP）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
DREAM MATCH NEVER ENDS
完全攻略マニュアル



NF攻略陣による
KOF'98登場全51キャラの
必殺技解析、キャラ性能評価、
連続技、対人戦&対CPU戦攻略等
を収録した自信の完全攻略!!

判型:AB判/頁数:192頁/定価:1,800円+税

絶賛発売中!!



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
DREAM MATCH NEVER ENDS
キャラクターブック

●KOF'98登場キャラクターのデモ、システム&技グラフィックを完全収録したファン必携の完全保存版。

判型:AB判/頁数:160頁/定価:1,800円+税



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～アンソロジー

●臼井之英，倉田三世，藤紀一之，鐘崎三全，新名巧等によるKOF'98の小説5話を収録。イラストはRURU，坂崎拓海。

判型:新書判/頁数:208頁/定価:860円+税

編集制作：ネオジオフリーク編集部　発行：芸文社

KOF'98完全攻略マニュアル/KOF'98キャラクターブックをご希望の方は、書店にご注文下さい。
お急ぎの場合は、芸文社出版営業部（03-5992-2051）まで、直接お電話でご注文下さい。

月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK
1999年1月1日発行(毎月1回・1日発行) 第5巻第1号/通巻44号

雑誌07225-1 T1107225010599